MAGAZINE
KAPPA
5
NOVEMBRE 1992
LIRE 4.500
3x3 OCCHI
SQUADRA SPECIALE
GHOST
Dirty Pair
YAS
KODANSHA
KC
EDIZIONI
STAR COMICS
ALL'INTERNO
ANIME

Pubblicazione mensile - Anno I
NUMERO 5 - NOVEMBRE 1992

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Federica Rosi
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Coordinamento redazionale:
Cinzia Broccatelli
Sergio Cavallerin
Maria Gloria Tommasini

Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi (Manga)
Andrea Baricordi (Romanzo)
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Andrea Baricordi (Squadra Speciale Ghost)
Mauro Daviddi (3x3 Occhi)
Andrea Pietroni (Oh mia Dea!)

Hanno collaborato:
Cedric Littardi, Simona Stanzani, Luca Poli, Vanna Vinci, Rie Zushi, Alessandro Distribuzioni

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Via di Vallingegno, 2/a - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 ROMA - Tel. 06/5291419

APPUNTI

3x3 Occhi - Yakumo e Pai, aiutando Li Ling-Ling nel caso dell'artiglio spettrale che infesta la casa di madame Huang Shun-Li, scoprono che la mitologica Statua dell'Umanità è rinchiusa nella cassaforte della villa. Con una serie di riprese video, Ling-Ling scopre che l'artiglio è attratto dall'idolo, ma che la blindatura non gli consente di rubarlo. Per identificare il potenziale ladro, la scettica acchiappafantasmi organizza un furto simulato della statua: l'artiglio se ne impossessa seminando distruzione nella villa, senza rendersi conto che a essa è stata attaccata una minuscola radiospia.

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due partono alla ricerca di un luogo dove trascorrere la notte. Trovato finalmente alloggio presso un tempio buddista, Belldandy si "iscrive" magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Solo il professor Osawa, che cerca di scoprire come la dea si sia intrufolata a scuola, e la affascinante Sayoko, che si frappone fra Belldandy e Keiichi per non perdere il titolo di "Miss Università", non vedono di buon occhio la nuova arrivata... E il potere della forza costrittiva inizia a causare danni!!

Dirty Pair- Chiamate d'urgenza sul pianeta Dangle per investigare sull'esplosione di un laboratorio della Fondazione Gravas, Yuri e Kei, intraprendenti agenti della WWWA, apprendono dal direttore Meltonan che qualcuno sta cercando di far passare l'accaduto per un incidente...

Squadra speciale Ghost - Motoko Kusanagi è la leader di una sezione della polizia di Newport City, che ha il compito di contrastare crimini internazionali provocati dall'eccessiva informatizzazione del mondo, nell'anno 2029.

Pag. 11: A rigor di logica, Motoko e il suo uomo dovrebbero essere rimasti carbonizzati dall'esplosione. Per questo motivo ho fatto in modo che vicino a Motoko ci fosse la porta del bagno in cui potersi riparare, e davanti al suo compagno, un bell'acquario. Nella realtà non sarebbero stati sufficienti, ma per tappare un buco di sceneggiatura bastano e avanzano.

Pag. 18: Vecchio metodo per scoprire se si è pedinati. Ormai i professionisti non lo usano più, perché troppo antiquato. Ora, in un pedinamento 24 ore su ventiquattro, si impiegano molti uomini e si opera una sorveglianza con turni a rotazione in diverse zone. Secondo me, è sempre meglio (e anche più economico) cercare di prevedere in anticipo le mosse dell'obiettivo.

Pag. 29: I proiettili HV esistono realmente, e in questo episodio si immagina che siano state modificate per avere più effetto su cyborg e mezzi corazzati che su esseri umani.L'unico mezzo contro cui sono inefficaci, è il tank blindato.

Pag. 32: Solo un cyborg meccanizzato al 100% avrebbe potuto fare un salto del genere, dato che altrimenti le giunture si dislocherebbero a causa del peso del corpo. Nella realtà, i cyborg vengono studiati nell'applicazione di organi artificiali da sostituire a quelli umani, e non per creare arti con superpoteri...

Pag. 44: L'omicidio attuato simulando un incidente stradale è uno dei metodi più sicuri per assassinare qualcuno senza essere scoperti. Ovviamente ometto di riportare gli accorgimenti necessari per evitare che qualcuno li possa usare...

Masamune Shirow

KAPPA MAGAZINE
Numero cinque
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero cinque
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Dumb Barter
"Dumb Barter"
da Kokaku Kidotai vol. 1 - 1991
Il labirinto del Demone dai Tre Occhi - III
Yakumo Fujii - I
"Kigan Meikyu - III"
"Fujii Yakumo - I"
da 3x3 Eyes vol. 1 - 1988
COVER: Dirty Pair © Haruka Takachiho/Yoshikazu Yasuhiko/Kodansha

LA KAPPITALE DEL FUMETTO

Da quando abbiamo iniziato a lavorare a **Kappa**, quella di Lucca è la prima grande fiera del fumetto a cui partecipiamo sotto il segno della Star. E' molto importante per noi, in quanto ci permette di parlare con molti appassionati lettori, che in un certo senso rappresentano il campione tipo dei ragazzi che seguono le nostre riviste. Per l'occasione abbiamo pensato di inserire su questo numero il già annunciato referendum, che potrete anche compilare e consegnare direttamente al nostro stand. Sono confermate le proiezioni dei quattro film di **3x3 Occhi** e del nuovissimo special musicale di **Compiler**, per rendere più pepata la presentazione delle nostre prossime produzioni manga. Naturalmente, tutti gli splendidi OAV sono rigorosamente in giapponese, ma la storia di Pai segue da vicino il fumetto e le musiche di **Compiler** sapranno sicuramente conquistarvi. Sempre per gli affezionati che ci sono venuti a trovare nell'incantevole cittadina toscana, abbiamo pensato a un piccolo piacevole regalo. In molti ci hanno chiesto di realizzare i poster dei nostri personaggi e un'occasione come la Fiera di Lucca non poteva andare sprecata. Così abbiamo scelto tra le tante possibili illustrazioni quattro soggetti, uno per ogni protagonista di **Kappa**. Non ce ne vogliano i lettori che non hanno in programma l'ormai classica gita a Lucca, non mancheranno certo altre occasioni anche per loro. Abbiamo in programma nuove feste e presentazioni nei mesi successivi (maggiori dettagli nei prossimi numeri), e a marzo rimangono comunque confermati gli appuntamenti con Treviso Comics e con l'edizione annuale di Lucca. Ma cosa ci aspetta in questa fiera? Tante, tantissime sono le voci di corridoio che danno per certa la presenza di ospiti di grande richiamo, di proiezioni eclatanti e di succose novità per tutti gli appassionati del made in Japan. Quello che è certo, però, è che anche quest'anno gli stand sono adorni di ogni tipo di fumetto, anime comic o libro proveniente dal Giappone. State molto attenti, e comprate solo dopo aver valutato i prezzi di tutte le librerie, in quanto spesso tra i banchi si nascondo commercianti fin troppo abili. Sappiate che attualmente in Italia, per un volumetto manga il cambio è di 25 lire per ogni *yen*, e che non devono esserci differenze di prezzo solo perché un personaggio è più famoso di un altro. Buoni acquisti, dunque, e continuate a divertirvi in nostra compagnia.

Kappa boys

«E' qui la festa?»
Lorenzo Cherubini

Graffi & Graffiti

Sulla carta poteva essere uno dei cult movie degli anni novanta, non certo per i riferimenti da cassetta al ben più nobile *Impero dei Sensi*, ma almeno per la garanzia di originalità che il cinema d'autore giapponese ci ha sempre regalato. **Tokyo Decadence** non è un film piacevole, forse non è neanche un film. Ryu Murakami sceneggia e dirige un esasperato videoclip di quasi due ore, orchestrando le tragicomiche avventure di una prostituta, senza farsi coinvolgere dalla situazione e senza regalare allo spettatore alcuna emozione. Tutto è così freddo e asettico da risultare di una noia mortale. Mentre ero seduto al cinema mi sono tornate in mente alcune frasi di Pedro Almodovar lette recentemente nel libro *Patty Diphusa e altre storie* (Ed. Frassinelli), in cui il cineasta madrileno si soffermava sulle varie impressioni che può avere il pubblico all'uscita da una prima: «Se ti sei annoiato mortalmente e pensavi solo a fuggire: è un film francamente inquietante. Se il film era un miscuglio di ogni tipo di luoghi comuni: che ammirevole trasparenza». La locandina e le prime recensioni lasciavano supporre che per una volta il cinema 'impegnato' si sarebbe avventurato nel sadomaso, con risvolti imprevedibili e torbide perversioni. Forse la trasgressione non esiste più, forse siamo tutti meno smaliziati, forse ci siamo tutti stancati di essere bombardati gratuitamente da scene senza gusto. Collage di rapporti etero e omosessuali (in realtà di eterni preliminari tra isterici commedianti) la storia si riduce davvero a poco: la protagonista Ai fa la vita, sottostando ai vizi e alle torture di ricchi giapponesi, ma in realtà ama un uomo sposato, che cercherà invano di ritrovare dopo un imprevisto rapporto lesbico. Nulla di più, solo l'ironica morale che le giovani donne giapponesi preferiscono la carriera all'amore. Piacevolmente delirante l'inconscio omaggio ad Almodovar nella scena chiave del film: Ai è ospite a casa di una collega (una Betty Page dagli occhi a mandorla), che le darà la forza di cercare il suo ex amante, quando sul più bello l'ospite improvvisa un numero canoro, utilizzando come microfono un vibratore. Squisitamente kitsch il look pasquale di Ai e la sua fornitissima borsa degli attrezzi (che rovescia inavvertitamente in un bagno pubblico provocando l'ilarità di alcune ragazze a modo). Ottima la fotografia di Tadashi Aoki, superbe le musiche di Ryuichi Sakamoto, ma tutto questo non basta a salvare un film che non segna solo la decadenza di Tokyo, ma di un certo cinema giapponese, che non riesce nemmeno a dominare nell'arte erotica che in passato lo ha visto sempre precorrere i tempi. Questo è il Giappone, in tutta la tristezza dei trentacinque millimetri.

Massimiliano De Giovanni

Lo spazio è di nuovo ristretto... E noi, sempre più compressi, torniamo all'attacco inchiodando malelingue ai portoni delle chiese, e svelando a chi non ci capisce ormai più niente dove sta il vero... e dove il pseudo.

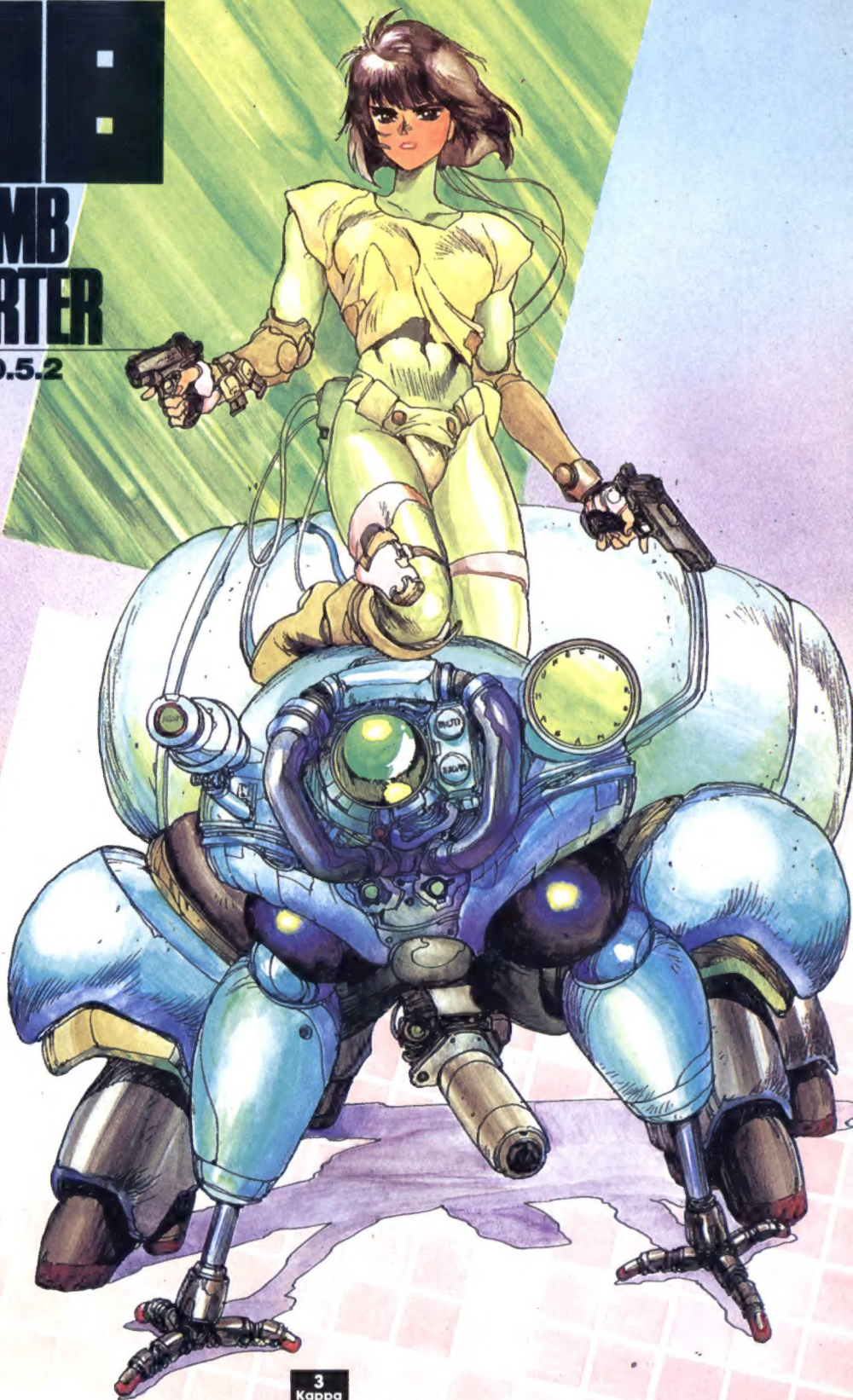
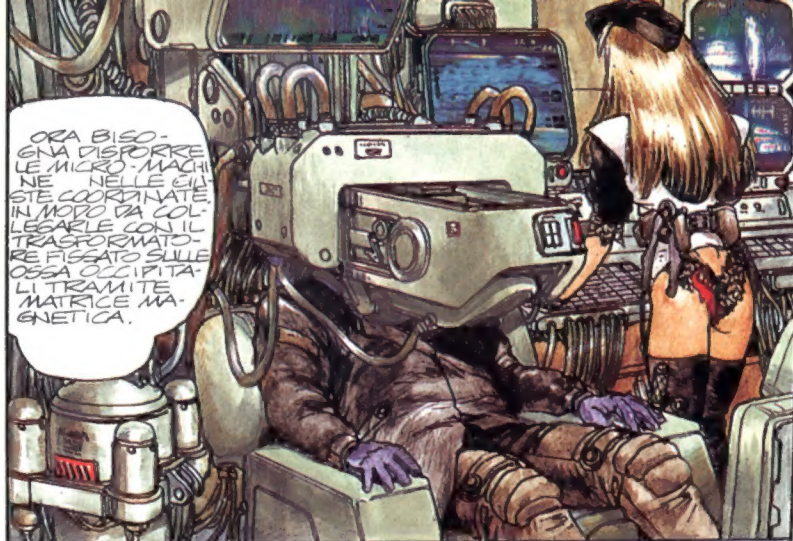
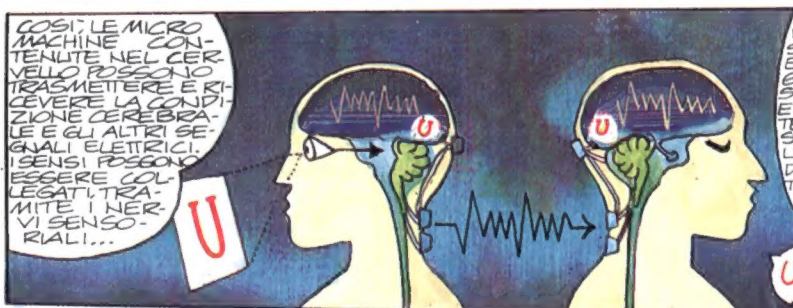
• Ho letto *Chicken* di Banana Ci-ho-la-moto, per cui ora so tutto sui manga della televisione.

Questa categoria di poveri frustrati, i manga li ha visti con un cannocchiale foderato di salame nero corso; e il brutto è che fra le fila di questa gente si celano giornalisti, editori e critici. Tragico. Punto primo: ripetiamo che i *manga* sono i fumetti, e perciò non possono essere trasmessi in TV. Tutt'al più, quelli saranno gli *anime*, che in Italia possiamo comodamente chiamare *cartoni animati*. Punto secondo: *Kitchen*, di Banana Yoshimoto, è un romanzo carino, senza pretese (se posso esprimere un'opinione personale) ma che ha il grande pregio di mettere il lettore a contatto con personaggi talmente semplici e ben caratterizzati che mentre leggi hai l'impressione di trovarteli di fronte. L'altro pregio della Yoshimoto (e se ha scelto uno pseudonimo, evidentemente vuole che lo usiamo; non come fa certa gente che ogni volta deve riportare il nome vero perché ha bisogno di mostrare tutto il proprio intelletto) è di utilizzare la macchina da scrivere al posto di pennello e inchiostro, offrendo al lettore con le parole ciò che un'autrice di manga rende con i disegni. Ripeto per l'ennesima volta, dunque, che prima di leggere *Kitchen*, è divertente e interessante leggere quella famosa postfazione di Amitrano, che vi spiegherà con coscienza di causa quello che c'è nel libro. Sapere tutto sui manga dopo aver letto *Kitchen*? Perché? Probabilmente valgono di più i vostri dieci-quindici anni passati a divorare (e digerire, mi raccomando) cartoni giapponesi sulle varie reti private. E lasciate che quei derelitti bolliscano nel proprio brodo di presunzione.

• I cartoni giapponesi sono brutti, tutti uguali, e si muovono a scatti perché sono fatti con il *compiuter*.

E' già stata sfatata centinaia di volte, ma c'è chi insiste. I cartoni giapponesi, abbiate pietà di noi, sono fatti a mano, colorati a mano, e ripresi a mano. Alla Toei si stanno ancora sbellicando dal ridere: l'unico computer che hanno è un trabiccolo con cui hanno realizzato in diversi anni un filmato della durata di 15 secondi su un'ape che fa scoppiare un palloncino. Hanno deciso che costava troppo e l'hanno piantato in uno stanzino buio. Se dopo ciò qualcuno vi ricorderà che i cartoni di *Uoll Disni* sono più belli, a voi, che capite la diversità di realizzazione, dei costi, dell'edizione, ma che comunque apprezzate entrambi per quello che sono, è permesso sferrare a costoro un pietoso calcio negli stinchi.

Andrea Baricordi

DB
DUMB
BARTER
2030.5.2
3
Kappa

QUESTO APPARECCHIO INIETTA LE MICRO-MACHINE DOPO AVERLE CARICATE DI ELETTRICITÀ: UTILIZZANDO LA FORZA REPULSIVA.

ORA BISOGNA DISPORRE LE MICRO-MACHINE NELLE GIUSTE COORDINATE, IN MODO DA COLLEGARLE CON IL TRASFORMATORE FISSATO SULLE OSSA OCCIPITALI TRAMITE MATRICE MAGNETICA.
RRRM
OCCORRE PIU' TEMPO, DATO CHE IL NUMERO DELLE LINEE DI SCANSIONE AUMENTA SECONDO IL FORMATO DELLE MICRO-MACHINE

COSI', LE MICRO MACHINE CONTENUTE NEL CERVELLO POSSONO TRASMETTERE E RICEVERE LA CONDIZIONE CEREBRALE E GLI ALTRI SEGNALI ELETTRICI. I SENSI POSSONO ESSERE COLLEGATI TRAMITE I NERVI SENSORIALI...
U
U?
ESISTONO DIFFERENZE INDIVIDUALI NELLA TRASMISSIONE DI PENSIERI E MEMORIE. PER MEGLIO CONCILIARE LA DISTRIBUZIONE DI SEGNALI E IMMAGINI DA ESSI CREATE, HO INSERITO UN SISTEMA CHE PERMETTE L'USO DELLA VISTA E DEL LINGUAGGIO CONTEMPORANEAMENTE. COSI' VIENE USATA L'AREA CORTICALE DEL LINGUAGGIO PER ACCENDERE O SPEGNERE IL COMPUTER E PER ALTRE FUNZIONI

IL SETTANTA PER CENTO DELLE SOSTANZE CHIMICHE DEL CERVELLO SI ADATTA AL PROGRAMMA

PER ORA LA CAROTIDE E' FISSATA CON UNA GRAPPETTA ASSORBENTE... QUANDO SI SCIOGLIERA' CON IL PASSAGGIO DEL SANGUE...
...SIA LA PRESSIONE DEL CERVELLO CHE QUELLA MECCANICA SARANNO TORNATE ALLA NORMALITA'. IL GONFIORE SPARIRA' E ANCHE L'IMPIANTO SEPARATIVO SARA' SCIOLTO.
E' MOLTO PERICOLOSO.
FACCIAMO L'ULTIMO TEST SINCRONIZZANDOLO CON UN'IMMAGINE MODELLO...
NON C'E' ALCUN BISOGNO, DOTTORE...
L'ELETTROENCEFALOGRAMMA AMPLIFICATO VIENE USATO COME UNA CHIAVE PER LA SUA DIFFERENZA INDIVIDUALE. E' COME UN'IMPRONTA DIGITALE.

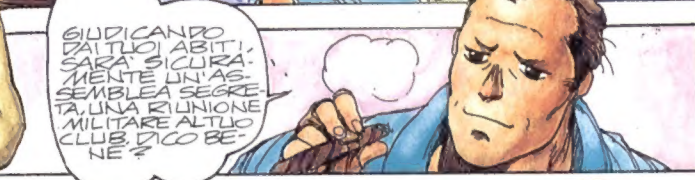
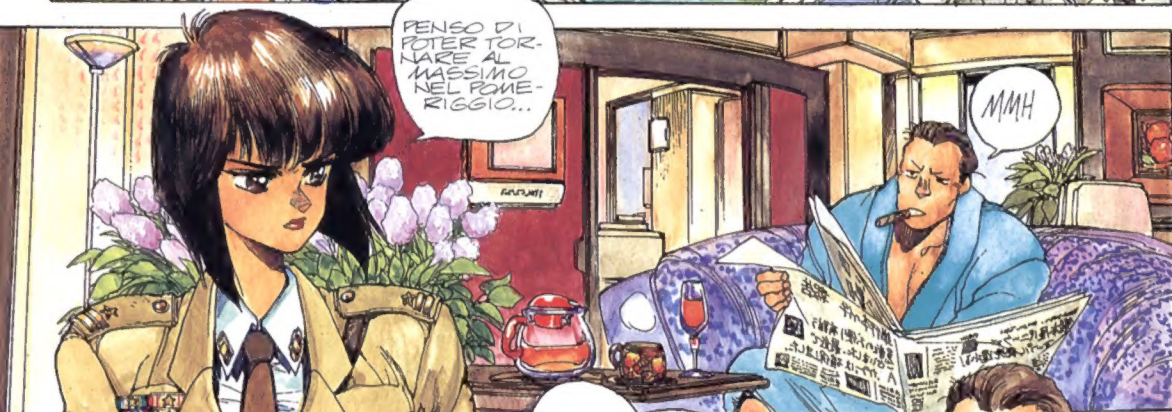
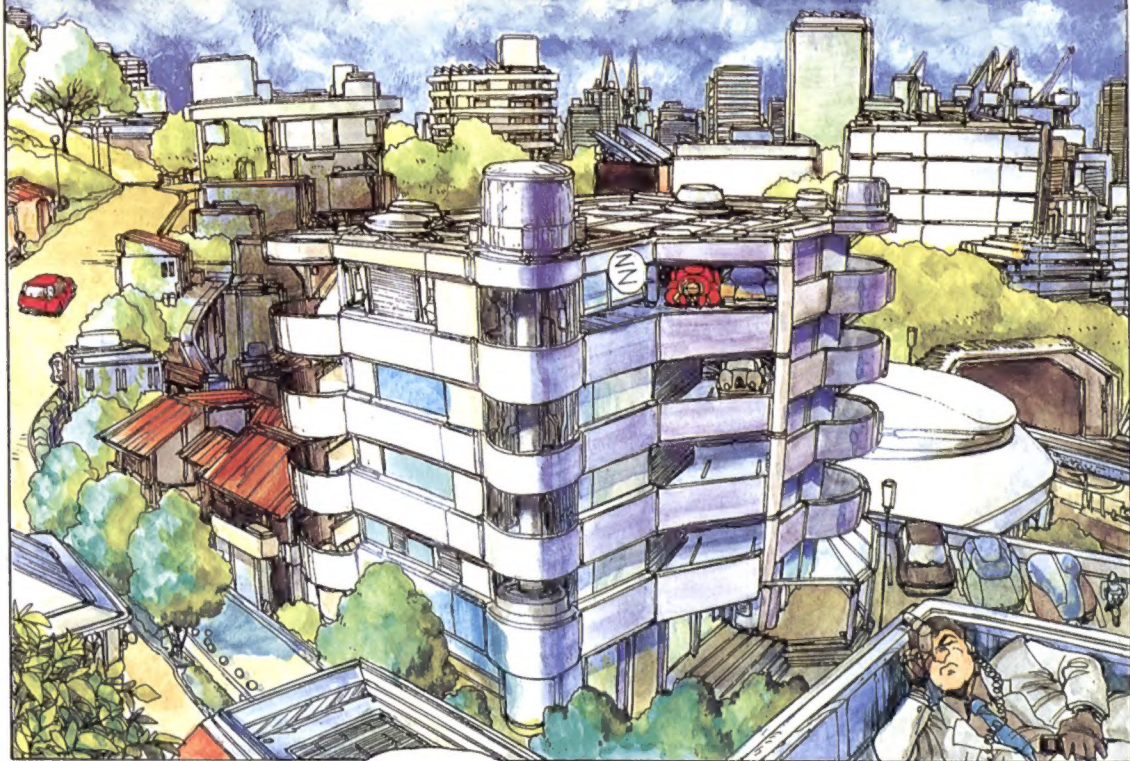
SEMBRA CHE SIA BEN SINCRONIZZATO CON IL NOSTRO OBIETTIVO!
?

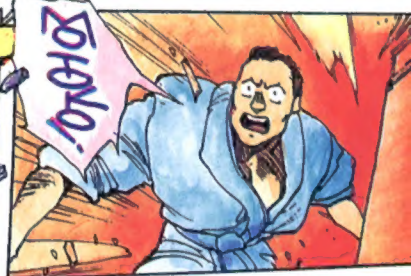
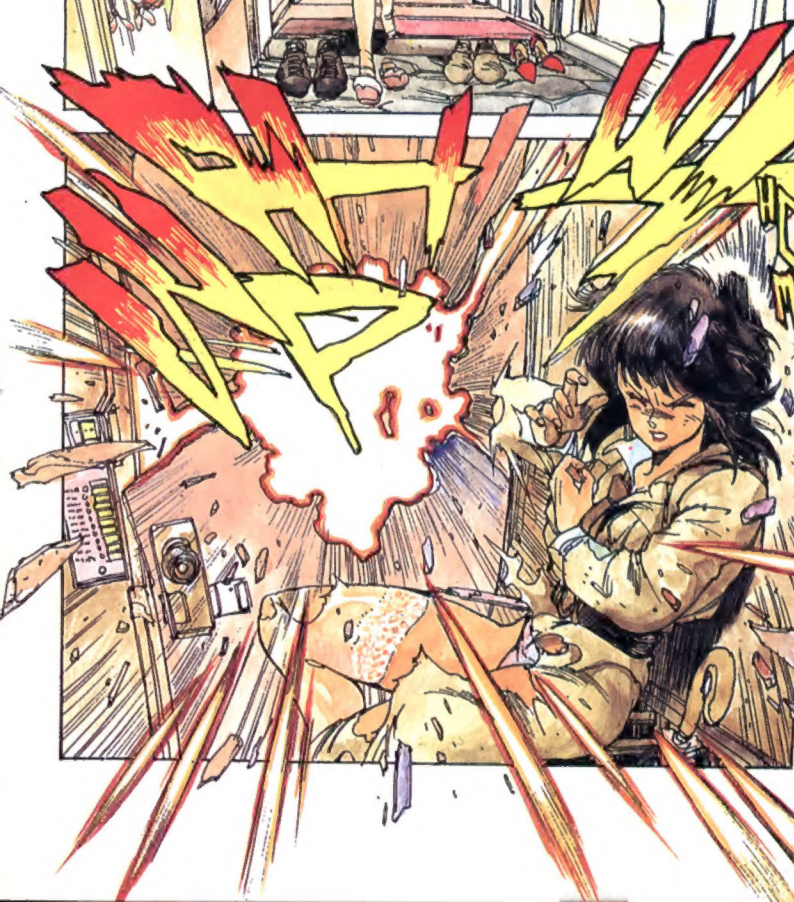
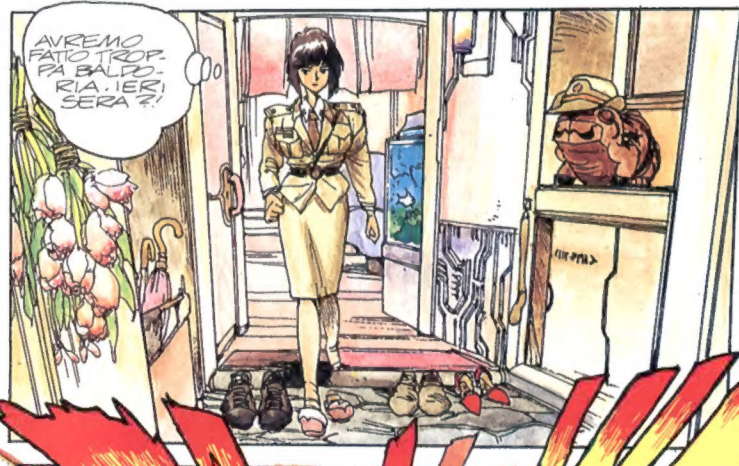
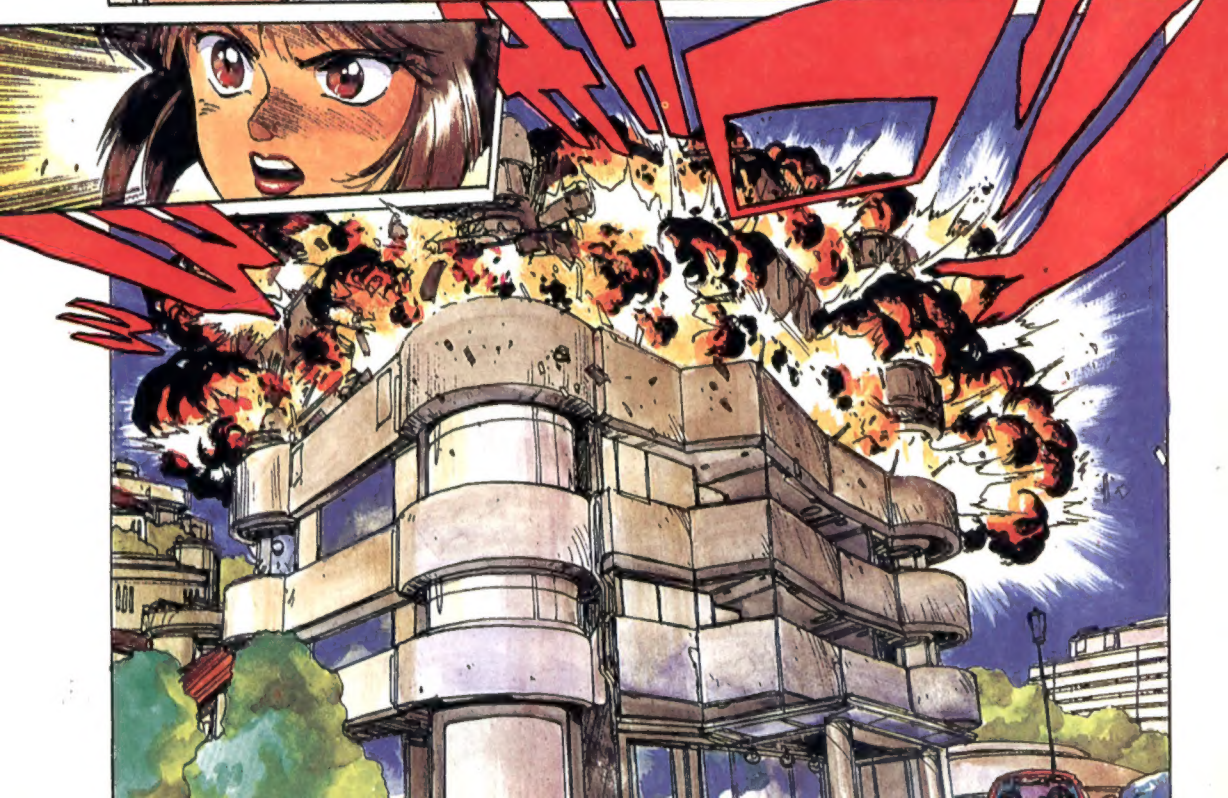
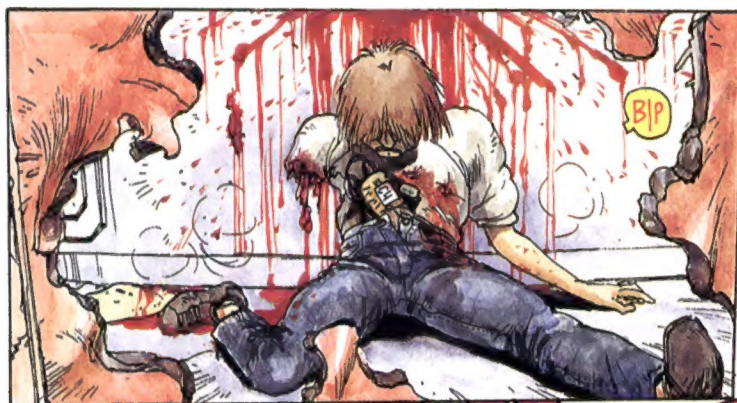
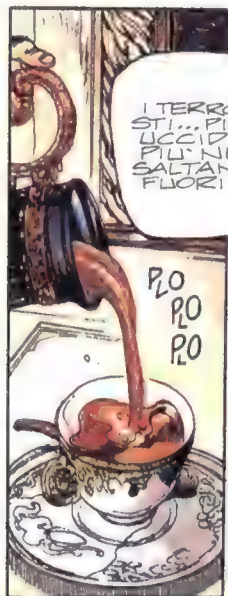
PENSO DI POTER TORNARE AL MASSIMO NEL POMERIGGIO...

MMH

GIUDICANDO DAI TUOI ABITI, SARÀ SICURAMENTE UN'ASSEMBLEA SEGRETA, UNA RIUNIONE MILITARE AL TUO CLUB. DICO BENE?

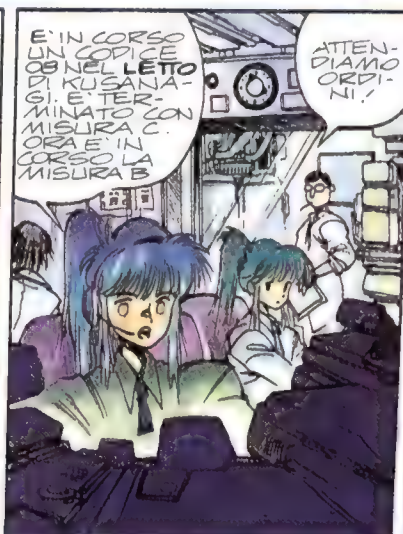
VUOI COMPLICARE IL NOSTRO RAPPORTO CON LA TUA CURIOSITÀ?

LA 9ª SEZIONE NON AMMETTE INDISCREZIONI.

SIGNIFICA CHE LE NOTIZIE CORRONO FUORI VELOCI.
O ANCHE TU CREDI CHE LA 1ª SEZIONE SIA COME UN COLA-BRODO ?
PIN PLON
SARA' IL SIGNOR SABITA DEL TER-ZO PIA-NO?
CHI ? QUEL FU-METTARO MANIACO DEL SILENZIO ?
AVREMO FATTO TROP-PA BALDO-RIA IERI SERA ?!
SA GIÙ!!

CLICK
KLANG
BIP
BIP
0003
C4
20 CHIODI da FERRO

I TERRORISTI... PIU' NE UCCIDI, PIU' NE SALTANO FUORI
PLO PLO PLO
COME SI POSSONO CONTROLLARE, ALLORA?

E' MEGLIO FARLI VIVERE TENENDOLI SOTTO CONTROLLO, PIUTTOSTO CHE DISTRUGGERLI, CARO TENENTE COLONNELLO SANTOS!
E' COME IN UN ROMANZO DI SPIONAGGIO.

PERO' FINIREBBE COL FAVORIRE I LORO LOSCHI AFFARI...
IL NOSTRO PAESE E' PIENO DI CONNESSIONI TRA MILITARI E MAFIA, CON DROGA E TERRORISMO, E IN PIU' E' PIENO DI POLIZIOTTI CORROTTI.

BISOGNEREBBE VEDERE L'EFFETTO DI QUESTA TEORIA.
BIP BIP BIP
MI SCUSI...

E' IN CORSO UN CODICE 08 NEL LETTO DI KUSANAGI. E' TERMINATO CON MISURA C. ORA E' IN CORSO LA MISURA B
ATTENDIAMO ORDINI!

BLOCCATE L'AEROPORTO E IL PORTO PIU' VICINI! INTANTO CHIAMATE LA DIREZIONE GENERALE!
TENETEVI TUTTI PRONTI! ALL'OSPEDALE ANDIAMO IO E BATO!

QUANTI MINUTI SONO PASSATI?

DODICI MINUTI!
ISHIKAWA! HAI EFFETTUATO UN SOPRALLUOGO?

SIAMO ARRIVATI CINQUE MINUTI PRIMA.
ALLA DIREZIONE GENERALE, PUR NON VOLENDO ACCETTARE LA SITUAZIONE, SONO RIMASTI SORPRESI!
VA BENE!

BATO, SBRIGATI!
MI STO SBRIGANDO!
HOSPITAL

BIP

PIANO TERRA. SALA OPERATORIA 4!

SALA OPERATORIA

WA
HM

UN TIMPANO DI RICAMBIO COSTA 60.000 YEN...
GLU

HAI VISTO? È ANDATO TUTTO SECONDO LE MIE PREVISIONI, PERFINO NEL TEMPO.

OGGI È UN GIORNO SFORTUNATO PER ME...
LA 9ª SEZIONE È ARRIVATA PRIMA!

QUELLA NON È BUONA ... È BRUCIATA...

HANF PANT
AH!
EHI!

SCEMA! PERCHÉ NON CI HAI AVVERTITO CHE ERI SANA E SALVA!?
IO SONO STANCO MORTO!

SONO GRANDI E POTENTI. — FORMATO DELLE PALLOTTOLE — NOME DELLA PISTOLA USATA DAI NEMICI.

TUTA CORAZZATA: TIPO DI TUTA ANTIPROIETTILE E ANTINCENDIO CHE COPRE TUTTO IL CORPO E' FORMATA DA UN GUSCIO COMPOSTO DA MATERIALI SINTETICI E ARTI CON FUNZIONI TELECOMANDATE, CHE SIMULANO I MOVIMENTI UMANI.

E' L'INIZIO DI UNA RAPPRESAGLIA... SEGUIAMO QUESTA IPOTESI!
ISHIKAWA, CI DOVREBBE ESSERE UNA SPIA ANCHE NEL GRUPPO A CUI APPARTENEVA SOMA. PRENDI CONTATTO CON LUI! BATO, CONSULTATI CON I VENDITORI DI ARMI!
E' CADUTO SUL BICCHIERE

ASPETTI CAPO! CAPISCO CHE E' LA PRASSI ESCLUDERMI DA QUESTO CASO, MA...

VAI A INDAGARE OVUNQUE SIA POSSIBILE!
NON DIRE FESSERIE! NON PESCO MAI SENZA L'ESCA!

IO CI TENGO AI MIEI UOMINI!
TI DO L'APPOGGIO A DISTANZA DI TOGUSA.

MI SEI CARA COME UNA FIGLIA!
NON SAREBBE MEGLIO COME A UNA NIPOTINA...

WHRR
YYP!

KLA-CHAK

VLAM
HOSPITAL

OHI... MALEDETTA ISTERICA! SAREBBE MEGLIO SE DIVENTASSI ANCH'IO UN CYBORG INTEGRALE...!

PIANO TERRA. SALA OPERATORIA 4

LA PORTA È MEZZA APERTA.

SONO PIÙ ABILE DI QUANTO TU CREDA. SE NON CE LA FAI DA SOLO, CHIAMAMI.

AAGH.!
MI SONO DISTRATTO!!
CHE MI ABBIANO MESSO UNA BOMBA?

ANDARE A CACCIA DI TERRORISTI? VA BENE... TANTO IL MIO GIORNO DI RIPOSO ORMAI È ANDATO A FARSI FOTTERE...
PUOI RISPONDERE ALLE MIE DOMANDE?
ARRIVO IN MEZZ'ORA. PASSO E CHIUDO.
ESISTE QUALCUNO CHE SAPPIA IL MIO NOME E INDIRIZZO?
HAI MAI MOSTRATO DELLE MIE FOTO A QUALCUNO?
LA 1ª SEZIONE SI ERA INFORMATA SU DI ME, VERO?...
NON VORREI PARLARE DI CERTE COSE, MA NON VOGLIO NEANCHE MENTIRTI...
UNA VOLTA, LA MOGLIE DI UNO DEI NOSTRI UOMINI FORNIVA DELLE INFORMAZIONI AI TERRORISTI. DA ALLORA INFORMARSI FA PARTE DELLA PRASSI. IL DIRETTORE DELLA PRIMA SEZIONE E ALTRI DUE UOMINI HANNO RACCOLTO INFORMAZIONI SU DI TE...
NON FA NIENTE... ANCHE NOI DELLA 9A SEZIONE CI SIAMO INFORMATI SU DI TE...

PERCHE' NON CHIAMANO DEGLI UOMINI PER FAR EVACUARE QUI INTORNO? OPPURE GLI ARTIFICIERI?
SE LO FACESSI DIVENTEREI LO ZIMBELLO DI TUTTI... ANCHE DOPO MORTO!!
LA PENSI VERAMENTE COSI'?
PAA PEEE
PAA PEEE
!
WWROOM
PÀ PÀ
PÀ PÀ PÀ
CHE IMBECILLE!
NON SMONTERAI TUTTA LA MACCHINA, SPERO! TOGLITI DI LI'!!
ZITTO!! STO RISCHIANDO LA VITA, IO!!
MAGGIORE...
MA NON LO VEDI CHE E' DIVIETO DI SOSTA?!?
NON ME NE FREGA NIENTE!!!

SAREBBE STATO MEGLIO SE TI FOSSI FIDANZATA CON UN NORMALE CIVILE.

FORSE HAI RAGIONE...

AWMALDA
AWMALDA

AL PROSSIMO INCROCIO GIRA A SINISTRA!

ANCORA A SINISTRA.
CHT
CHT CHT

CHT
CHT
CHT

SHRIIIEEEK
WROOOMM

UN'AUTO CI STA SEGUENDO...
SE NE SARANNO ACCORTI! ORA CI ATTACCHERANNO!

DOV'E' IL LUOGO DESERTO PIU' VICINO?
KLAC KLAC

ECHK
JIIIK
ZZ

GIRA A DESTRA ALLA PROSSIMA E LANCIA LA MACCHINA SULLA CORSIA DI DESTRA!
PROSEGUI VERSO SUD! FRA QUINDICI MINUTI ARRIVEREMO A UNA GRANDE FABBRICA ABBANDONATA.

SEMBRA UNO SCENEGGIATO TELEVISIVO DI SERIE B.
WROOO
KTHMP

STA CORRENDO SUL MURO DI UN PALAZZO A 90 METRI DI DISTANZA. TIENE SOTTO TIRO L'AUTO CHE CI PEDINA.
TOGUSA, HAI PORTATO IL FUCHIKOMA?

SE TI SEGUIVANO DA TANTO TEMPO, COME MAI NON TI HANNO ATTACCATO QUANDO ERI SULL'AMBULANZA... OPPURE ALL'OSPEDALE?

FORSE NON HANNO ARMAMENTI ADATTI ALLE LUNGHE DISTANZE, OPPURE VOGLIONO UCCIDERMI IN MODO PIÙ PLATEALE.

COMUNQUE, ALLA FABBRICA ABBANDONATA CI FAREMO DARE DELLE INFORMAZIONI!

BTHM

ECCOLA!

WHP

RHMM

AAH

BRHHOOM!

CHI È?

SLURP

AH!

TUTTI QUELLI CHE ARRIVANO USANDO LA MIMETIZZAZIONE OTTICA SONO SICURAMENTE DELLA POLIZIA, NON LO SAPEVI? COME TI HO GIÀ DETTO APPARTENGO ALLA 9ª SEZIONE... VORREI INFORMAZIONI!
WHIRR

IN QUESTI ULTIMI TEMPI SONO MOLTI I MILITARI E I POLIZIOTTI IMPLICATI IN LOSCHI AFFARI. CHE TIPO DI INFORMAZIONI DESIDERA?
SU TORU SOMA...

SI È FATTO VIVO FINALMENTE? SARÀ STUFO DI NASCONDERSI...
AVRÀ AVUTO UN CONFLITTO A FUOCO CON IL CLAN BENTEN...

HO SENTITO CHE TU SEI UN PUNTO D'APPOGIO PER IL GRUPPO.
MA SOMA HA UN RUOLO DIVERSO. LUI VOLEVA ESSERE IL PIU' IMPORTANTE, E TRAFFICARE CON IL CLAN BENTEN SENZA ALCUNA MEDIAZIONE.
...DROGA, ARMI, SICARI... MA BENTEN NON LO CONSIDERAVA...
...PERCHE' IL RAPPORTO CON IL NOSTRO GRUPPO E' FORTE E' STABILE.
ANCHE BENTEN NON LO STIMA MOLTO, PERCIO' SI SARA' NASCOSTO PER CONTO PROPRIO.
NON SO NIENT'ALTRO.
QUESTA E' LA SUA FOTO PIU' RECENTE CHE ABBIAMO.
FORSE HA ANCORA QUESTA FACCIA...
PLAK
FWK
FACILE LA VITA DA IMPIEGATO, VERO?
DICEVA A ME?
WHNN

12
SKEKEKREEPP

BRO BOBO
BOP

QUESTA PIANTA SEMBRA PRECEDENTE ALLA RISTRUTTURAZIONE.
PAZIENZA. TANTO LO SISTEMIAMO SUBITO... ABBIAMO ANCHE IL FUCHIKOMA!

SU! TOGUSA! DOBBIAMO IMPIEGARE TUTTE LE NOSTRE ENERGIE ANCHE NEL CASO FOSSERO DEI PIVELLI!
CHK
CHK
CHK

WOOSH
VLAM
CHAK

OH-OOH...

ALTRO CHE PIVELLI! HANNO UN OTTIMO LIVELLO D'ADDESTRAMENTO! SOLO IL COMANDANTE NON È ALL'ALTEZZA...
GASP
CRICK
ZAAAP
!
FLP!!
SCRATCH SCRATCH
DEVI STARE NASCOSTO PER UN PO'!
EHI! CI HAI SPAVENTATO!
È UN GIOCO?
?
NOI DI QUI NON CE NE ANDIAMO!!
CHE C'È?
CHE SUCCEDE?
Reggae

BRM
PHSHF
...
EEK

OK, ORA PUOI SCARICARE!

TOGUSA, FAI DISTRUGGERE QUEL CAMION DAL FUCHIKOMA, IMMEDIATAMENTE !!

KLAK

KRAPOW
UAARGH

KWAM
KAPOW
WRD
OOH...
SHHRA
WHIIRR
AACK
WAHOO!!
KEEE
CHK
PRONTO CENTRALE, MANDATECI QUATTRO DEI MIGLIORI FUCHIKOMA CON ARMAMENTO SPECIALE! È URGENTE!!
F...FUCHIKOMA!?

MAGGIORE... IL FUCHIKOMA...!?
NON FARLO MUOVERE! DEVE FINGERE DI ESSERE MORTO!

CI SPOSTEREMO IN UN LUOGO MENO AFFOLLATO!

CRACKLE
SNAP
SNAP
SNAP
CRACKLE

PSSHFF
OH! ♡

AH, MA QUELLO LO CONOSCO! L'HO VISTO ALLA MOSTRA DEGLI ARMAMENTI! È UN TANK TEDESCO.
...CON CERVELLO DI PRODUZIONE GIAPPONESE...
RACCOGLI TUTTI I DATI SU DI LUI!

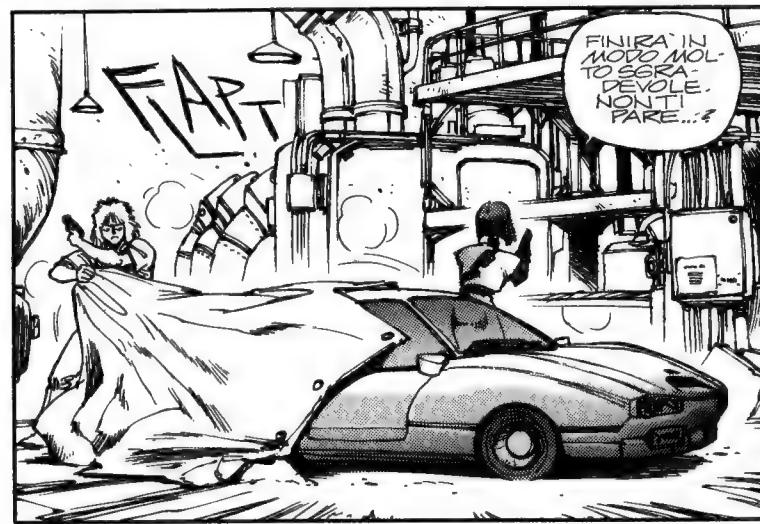
IL MAGGIORE E TOGUSA SONO IN PERICOLO! GLI HANNO TESO UNA TRAPPOLA, FORSE LE LORO MOSSE ERANO TROPPO PREVEDIBILI...!?
I NEMICI HANNO UN ARMAMENTO TROPPO PESANTE, E QUESTO È MOLTO STRANO...

CHIAMA IL DIRETTORE MIYAZAKI DELLA SEZIONE DI ARMAMENTO SPECIALE, AL SEGRETARIATO DELLA DIFESA!
SAITO, INFORMATI SU QUANTI TANK SONO STATI PRODOTTI E A CHI SONO STATI VENDUTI, E ANCHE SE È STATO DENUNCIATO QUALCHE FURTO... SBRIGATI!!

COSA FACCIAMO, MAGGIORE!?

CI VORRANNO ALL'INCIRCA VENTI MINUTI PRIMA CHE ARRIVINO BOMA E PAZU... DOBBIAMO GUADAGNARE TEMPO. SE ANDREMO CON LA MACCHINA DALLA PARTE OPPOSTA DELLA FABBRICA, POTREMO ALMENO SEMINARLI.

COMUNQUE SIA, I NOSTRI NEMICI NON SEMBRANO SOLTANTO NORMALI TERRORISTI GUIDATI DA SOMA.
SONO COSÌ BEN ARMATI E ORGANIZZATI DA SEMBRARE IMPOSSIBILE CHE SIANO ILLEGALI!

VUOI DIRE CHE C'È UNA ORGANIZZAZIONE LEGALE CHE AIUTA SOMA?

FLAPT
FINIRÀ IN MODO MOLTO SGRADEVOLE, NON TI PARE...?

!

...

AAAT

UGGH
!
QUESTA E UNA AUTO ANTIPRO-IETTILE !... CHE SIANO PALLOT-TOLE DEL TIPO SPECIALE **HV** !?

TOGUSA, ALLONTÀNATI DALLA MACCHINA!
!
GWHOMMM

KTHUD
!
CHAKT

SWS
AGK
WHP

CLONK
WHIIIRR
WHIIISH
TAP
PSHHH
TACH
BLAK
KLATT

WHIIIRR
KLAK

RATATATATATATATATA

BAKRAM!

UGH...
TOGUSA! TOGUSA! MI SENTI?

TAP TAP TAP TAP

SPOSTANDOCI SUI TETTI, POTREMO MANTENERLO A UNA CERTA DISTANZA!
HA UNA BLINDATURA TALMENTE PESANTE CHE NON PUO' SALIRE SU MURI COSI' SOTTILI.

!
FWIPP
SZOK
AACH

CHE DIAVOLO SUCCEDE !?
CO... COME MAI MOTOKO E' QUI...!??

IL NOSTRO NEMICO SONO QUELLI DELLA 1ª SEZIONE DI POLIZIA!!
PRONTO CENTRALE HO UN MESSAGGIO URGENTE PER IL CAPO!!

E' LA 1ª SEZIONE ...

CENTRALE A KUSANAGI... IL CAPO ATTUALMENTE E' IMPEGNATO CON IL DIRETTORE DELLA 1ª SEZIONE... UH?

VLAP

PERBACCO! DICI SUL SERIO?!

STA INSEGUENDO UNO DEI MIEI UOMINI!
E' UN TANK DELLA TUA SEZIONE, NE SONO SICURO!

FALLO RITIRARE IMMEDIATAMENTE!!
!

LO FACCIO RITIRARE SUBITO!
U...UN MOMENTO! CALMATI! HO CAPITO!

RITIRATEVI TUTTI! L'OPERAZIONE E' SOSPESA! RITIRATEVI!!
POI VORREI CHE MI SPIEGASSE QUESTA SITUAZIONE! VISTE LE CIRCOSTANZE, NON LA PASSERAI LISCIA!

ERA UN'OPERAZIONE MOLTO IMPORTANTE! AVREMMO POTUTO SMASCHERARE **ANACONDA!**

STAI PARLANDO DI ANACONDA?... IL RE DELLA DROGA, COLUI CHE VIENE CHIAMATO **IL FANTASMA SUDAMERICANO** !?

L'HO **BARATTATO** CON MOTOKO KUSANAGI.

E' STATO TORU SOMA, VERO?

VOLEVA VENDERE LE INFORMAZIONI SU ANACONDA, IL QUALE TRAFFICAVA CON IL CLAN BENTEN ...TUTTO QUESTO PER VENDICARSI DI ESSERE STATO IGNORATO DAL CLAN... IN PIU' TRATTANDO CON LA 1ª SEZIONE AVREBBE POTUTO ELIMINARE FACILMENTE KUSANAGI... NON E' COSI'?

ANACONDA CALPESTA I BENTEN, NOI ARRESTIAMO ANACONDA E SOMA SI PRENDE KUSANAGI...

NON HO CHIESTO DELLA VOSTRA STRATEGIA, MA DI QUELLA DI SOMA!!
DOVE LO TROVO, ORA?!

NON HA MOLTA FIDUCIA IN NOI...
SI TROVA SUL TANK...

PRIMA O POI TE LA FARO' PAGARE COME MERITI, PER QUESTA STORIA!!
SAITO, RESTA QUI E SORVEGLIA QUESTO INDIVIDUO!

AVETE SENTITO? DOBBIAMO RITIRARCI!
COSA FACCIAMO CON QUEL SOMA?

CAPO, NON HA SENTITO L'ORDINE!?
LASCIAMI! DEVO FERMARE SOMA!!

MA L'ORDINE...
AMMAZZERÀ MOTOKO! PORTAMI QUEL LANCIAMISSILI CHE STA SULLA MACCHINA!!

BAH! VUOLE SEMPRE FARE A MODO SUO!
CAPO AVRÀ UN DEBITO CON ME!

AH!

A... ASPETTA. NON SPARARE!! ORMAI È FINITA! IL GIOCO È FINITO!!

MAGGIORE!?
F... FINITO!?

BSHUU
VIIIIP
KLAK

FINAL-MENTE HA FINI-TO LE MU-NIZIONI!

WMMM

IL LANCIAMISSILE, CAPO!
DAMMELO! CI PENSO IO!

CLICKACLICKA
CHAK
PSSHEFF
AAH!

SARA' STATO SOMA! L'AVRA' MANOMESSO, VEDENDOCI CARICARE IL LANCIAMISSILI SULLA MACCHINA!!
MALEDIZIONE!

CATCH!
UGGH!!

BANG BANGH BANG
MOTOKO!
GGH...
ZING
KZING

UGGH...
GNIK

!
CHOOM

FFT
OOM

APPE-NA IN TEM-PO!

PSHIFF
WHAM

!

THUD
KLONG
MAGGIO-RE!
ADDIO, TERRO-RISTA...
SE ODI QUESTO MONDO, VEDI DI NON TOR-NARCI!!
SPLT SPLT

DOVE HAI TROVATO QUELLA ROBA ?
NE L'HA PRESTATO MIYA, QUELLO DELLA SQUADRA DI ARMAMENTO SPECIALE

PORTATOGUSA ALL'OSPEDALE! STA PERDENDO MOLTO SANGUE!
MAGGIORE, IL TUO CORPO E' RIDOTTO MALISSIMO!

SEI A PEZZI, KUSANAGI!

SUBITO DOPO AVER INDAGATO SUL TANK E QUANDO HO SENTITO LA SUA VERSIONE DEI FATTI!
QUANDO HA SAPUTO CHE IL DIRETTORE DELLA 1ª SEZIONE ERA STATO INGANNATO DA SOMA ?

FINE DELL'EPISODIO.

PUNTO, A KAPPA

Via di Vallingegno 2/a
06080 Bosco, (PG)

*Yuhuuu! Quanto scalpore e quanto movimento hanno causato le immagini 'hard' su **Kappa Magazine** numero 2 nell'episodio di **Squadra Speciale Ghost**! E che valanghe di lettere pro e contro le censure!! Finalmente si può iniziare a discutere. Questo mese, la rubrica della posta non è un botta-e-risposta fra voi e noi, ma una sequenza di alcune fra le lettere che ci sono arrivate sull'argomento censura. Ce ne sarebbero tantissime altre, e molte ci sono giunte dopo aver già composto queste due pagine, per cui non abbiamo potuto inserirle... e sono fragorose. Ma anche queste non scherzano: noi siamo per la non-violenza, per cui ci tiriamo discretamente indietro dall'arena e lasciamo a voi il compito di combattere per far valere le vostre ragioni. Se volete, potete anche riscrivere per proseguire il dibattito su queste pagine, utilizzando i codici che, come al solito sono riportati all'inizio di ogni lettera. Che dire? A voi la palla.*

Kappa boys

K5-A

Cari amici di **Kappa Magazine**, mi chiamo Alice, ho 19 anni e vi scrivo da Biella. Sono una grandissima fan del cosmo Marvel (seguo tutte le testate Star meno "Capitan America & i Vendicatori") e solo da poco (da quando è uscita **Kappa**) ho incominciato ad appassionarmi ai manga. Vi ho scritto per la scena di sesso (wow!) apparsa in **Ghost** su **Kappa** 2. Mi sono profondamente scandalizzata per il fatto che nel 1992 un gruppo di ragazzi (i Kappa boys appunto) possa essere stato anche minimamente sfiorato dall'idea di censurare una pagina per le effusioni di tre splendide ragazze. In un mondo di corruzione e violenza l'amore è rimasto la nostra unica ancora di salvezza e voi lo volete censurare? Già mi immagino le lettere di quelli che vi accusano di essere dei pervertiti e dei corruttori dei buoni costumi e che non acquisteranno più **Kappa** per paura di trovarci (orrore!) una donna nuda. Non date ascolto a pareri filoinquisitori e continuate a pubblicare i vostri fumetti senza censura. A proposito, in Giappone ci sono moltissime serie erotiche di eccellente qualità: le pubblicherete sulla rivista? Spero di sì, perché non voglio che **Kappa** diventi come i castigatissimi comics americani, dove abbiamo dovuto aspettare 30 anni gente come Liefeld, McFarlane e Lee per vedere delle ragazze con delle tette decenti! E' forse un reato che Mary Jane, Storm, Silver Sable, Rogue, siano oggi terribilmente sexy? Un bacione soffocante a tutti voi. Smak! **Alice Bella** (mai cognome fu più azzeccato), Biella (VERCELLI)

P.S. Se qualcuno vuole corrispondere con me, lasci il suo indirizzo a *Punto a Kappa*... penserò io a contattarlo.

K5-B

Carissimi Kappa boys, mi chiamo Davide e ho 18 anni. Vi seguo fin falla prima fanzine "Mangazine" e non posso fare a meno di dirvi che la mia ammirazione per voi è aumentata di giorno in giorno. Siete straordinari! Grazie al vostro operato avete realizzato i sogni di moltissimi ragazzi che, come me, fin dalla culla hanno sempre seguito le serie nipponiche trasmesse in Italia, divenendo poi veri e propri fanatici degli anime. Inutile dirvi che la mia serie preferita è *Uruseiyatsura*, perché ormai lo dicono tutti, ma vi assicuro che le avventure di Lamù hanno influenzato la mia intera esistenza. Sono riuscito a vedere 8-9 volte le puntate televisive, a seguire gli episodi pubblicati dalla Viz, a trovare quasi tutti gli OAV usciti finora, a leggere "Mangazine". Tuttavia sento la terribile mancanza della serie che non sono riuscito a registrare. Perché non la trasmettono più? Vi scrivo anche per esprimere il mio parere sulle scene erotiche da voi pubblicate su **Kappa** 2. Come fate a dubitare per un solo istante che la vostra non sia stata la scelta migliore? Certo che lo è! Bisogna rispettare i manga nella loro autenticità. Non riesco a pensare che esistano lettori così coglioni da scrivervi per lamentarsi di quelle scene (come era già successo in passato su "Mangazine" per il vostro servizio sui manga erotici). Non hanno nulla di scandaloso, sono semplicemente un esempio dell'eros nipponico, inoltre neppure nelle scene più hard si vedono scene realmente pornografiche, dal momento che esse sono censurate dall'autore stesso e dai suoi collaboratori in base al famigerato articolo 175. Ci si lamenta tanto dei cartoni animati e dei fumetti giapponesi per queste ragioni, e così serie come **Orange Road** vengono massacrate e ridicolizzate. Forse un bambino rimane più sconvolto se vede Madoka sotto la doccia piuttosto che Freddy Krueger immerso nel sangue mentre massacra gente a destra e a sinistra? A me sembra che la morale italiana sia alquanto bizzarra. Continuate così, e che il vostro motto sia "Fedeltà, autenticità e rispetto dell'originale". **Davide Sorgi**, Padova.

K5-C

Cara redazione di **Kappa Magazine**, sono un lettore che segue in maniera affettuosa il vostro lavoro fin dai tempi di "Mangazine". Premetto subito che non seguo solo le produzioni nipponiche, ma spazio dal fumetto sudamericano a quello europeo senza distinzioni di genere, ma tenendo d'occhio la qualità, comprando parecchi volumi in libreria e seguendo ben 16 periodici in maniera assidua. Anche come fruitore di serie TV giapponesi me la cavo fin troppo bene (ho una discreta videoteca), quindi non sono certo un novellino al riguardo. Il motivo di questa lettera è principalmente quello di comunicarvi la mia soddisfazione per il lavoro che state svolgendo e per i vostri progetti futuri. Ho letto con interesse l'intervista rilasciata a "Fumo di China", nella quale illustravate programmi vicini e lontani, pieni di novità di notevole importanza. Nel contesto erano anche spiegati i motivi per cui avevate lasciato Granata Press e in fondo collimano con le idee che mi ero fatto al riguardo. La vostra rivista è di notevole valore, i manga sono tra i migliori prodotti giapponesi degli ultimi anni, e se ho ben capito saranno affiancati da altri fumetti degli di nota. Un altro elogio riguarda **Anime**, un inserto che non è solo una nota di colore, ma anche un congruo numero di articoli assai interessanti e ben centrati. Certo, se andate avanti così saranno tempi duri per la concorrenza! Vorrei discutere un po' del vostro P.S. in calce all'editoriale di **Kappa 2**. Sono d'accordissimo con voi sul problema censura (quanto la odio!) e sui primi due punti da voi menzionati (partire con una bella censura non vi avrebbe certo fatto onore), ma il terzo mi ha lasciato un po' perplesso. Le protagoniste di quella scena di amore saffico sono tre cyborg, e allora? Sarebbe cambiato qualcosa se fossero state donne vere? Spero di no! Siamo abituati a vedere scene molto più crude in TV (vedi l'ex-Yugoslavia), che scandalizzarsi per una scena un po' hard fa solo sorridere. Mi ha stupito che mostriate un certo pudore e chiediate comprensione per ciò che mostrate, come se fosse una cosa di cui vergognarsi. Spero che sia una sensazione sbagliata e di non assistere a meschinità tipo *Druuna* su "L'Eternauta", anche se in quel caso il problema fu risolto distribuendo in libreria il volume senza censure. Comunque, l'importante è che voi siate disponibili al dialogo con i lettori e

a sentirne i pareri. Gradirei una vostra più ampia presa di posizione in merito alla censura sul vostro/nostro giornale. Vi faccio i miei più fervidi auguri di buon lavoro e un caloroso bacione a tutto lo staff di **Kappa**. **Rosario Campagna**, Catania.

K5-D

Simpaticissimo staff di **Kappa Magazine**, ho comprato sia il numero 1 che il 2 della vostra rivista e voglio congratularmi con voi per le vostre scelte. Sono un appassionato di fumetti esclusivamente nipponici e vorrei esprimervi il mio giudizio sulle scene di sesso apparse in **Squadra speciale Ghost**. Io sono favorevole alla pubblicazione di scene di sesso come quelle, purché non siano troppo spinte, quindi spero di vederne ancora. Vi auguro un buon lavoro per l'uscita del numero 3 di **Kappa** che non vedo l'ora di comprare. Un saluto da **Carlo Enrico Stratta**, Torino.

K5-E

Cara redazione di **Kappa**, vi scrivo principalmente per complimentarmi con voi per la bella impostazione della rivista. Ho tra le mani il numero 2 e devo dire che è davvero ottimo, tranne le due tavole a pagina 83 e 84 che penso siano un po' fortine. Comunque, non eliminate le pagine a colori che anche così sono belle (forse anche di più, eh eh!). Vi lascio pertanto con un modesto consiglio: «censurate, ma non troppo!», anche se so che non lo farete, in quanto siete stati i primi a dire che in questo paese censurano troppo e allora... Rinnovo i complimenti e vi invio i più cordiali saluti. **Igor Iakovic**, TS

K5-F

Da parte di un Kappa boy. Sono un ammiratore di **Kappa**, mi chiamo Daniele, ho 13 anni e oggi ho comprato il vostro/nostro favoloso giornale. I miei genitori hanno trovato nel numero 2 di **Kappa** certe immagini che a loro non sono piaciute. Penso che stendere un velo su certe parti intime del corpo umano potrebbe far cambiare idea ai miei. Spero che non consideriate il mascheramento di certe scene un po' calde da me proposto come un offesa ai manga, ma semplicemente un modo di rendere la rivista più adatta alla mia fascia di età. Kappaincoraggiamenti per il vostro ammirevole e lodevole impegno. Con tanti kappa saluti, **Daniele Falcinelli**, VT

K5-G

Mi chiamo Tiziana, sono una ventenne di Firenze e ho avuto la fortuna di trovarvi in edicola fin dal numero 1, che mi è piaciuto molto soprattutto per le pagine a colori. Ho comprato **Kappa** 2 e ho letto **Squadra Speciale Ghost**, cioè, ci ho provato, ma non mi è piaciuto. Cosa vi devo dire? Più integrale di così non si può! La frittata alla crusca ormai l'avete fatta e ho l'impressione che farne un'altra non vi dispiacerebbe visto che ci tenete all'originalità. Anch'io sono contro i tagli (per esempio quelli massacranti delle reti Fininvest), a meno che non ci siano delle scene scabrose, perché penso alla fascia adolescenziale. D'accordo, non ci sono solo loro, ma intanto ci sono. Il sesso? Va bene, ma non esagerate facendolo diventare un'abitudine, altrimenti i bambini si trasformano in maniaci alle prime armi essendo ancora inesperti e curiosetti di natura. Inoltre, quelle immagini possono dare delle informazioni sbagliate! Meno male che sono già state censurate in Giappone, chissà che casino c'era prima!! Certo ci sono le attenuanti (era una specie di sogno robotico), ma le madri che comprano **Kappa** ai loro figli o se la trovano in giro per casa e se la sfogliano? Fate qualche domanda a voi stessi. Tutto ciò che conseguenze può avere? E' importante far vedere certe scene porno? E' indispensabile l'integralità? Quando verrà la pace nel mondo? Forse quando finirà **Kappa Magazine**? Meno male che è un mensile, così ho almeno tre settimane per riprendermi. Qualcuno dovrebbe parlare a quei fumettari giapponesi e dire loro: «A gaùrri!! Avete qualche problema grave! Ne ho viste di cose strane, accoppiamenti tra fratello e sorella, e ora ci mettete pure club per sole donne? Ma chi di voi ha un rapporto normale con l'altro sesso?» Comunque, se ci dovessero essere altre scene così avvertiteci prima... almeno leggo a stomaco vuoto! Ciao, siete fantastici. **Tiziana Aureli**, Firenze.

Non male, no? E sentirete quelle che ci sono arrivate dopo... Se vi volete rispondere, magari anche lanciandovi a vicenda oggetti contundenti, fatelo pure su queste pagine: come abbiamo già spiegato, sono vostre. Per quanto ci riguarda, vorremmo precisare le nostre convinzioni. Temiamo che l'editoriale di **Kappa** *2 abbia fatto sì che fossimo fraintesi: noi noi intendiamo censurare un bel niente! Siamo convinti che la strada giusta sia quella di pubblicare i fumetti come sono in origine, ma non per questo andiamo a cercare specificatamente quelli che contengono scene erotiche. Sarebbe assurdo acquistare i diritti di pubblicazione di una serie lunghissima solo per una pagina di eros a go-go, non trovate? Insomma, a noi i manga piacciono così come sono, e non vediamo perché doverli censurare, visto che riteniamo i nostri lettori responsabili delle proprie scelte. Ci displace se qualcuno si ritiene moralmente offeso, ma in fondo, se quelle due paginette non voleva leggerle, poteva anche saltarle, no? Il problema che solleva Tiziana, invece, è probabilmente quello su cui dovremmo soffermarci maggiormente. C'è magari chi è d'accordo con le nostre scelte e non si scandalizza, ma magari ha il problema dell'età, e quindi dei genitori che si interessano alle sue abitudini e letture, come nel caso di Daniele (che finora è il più giovane lettore di Kappa che ci ha scritto). Effettivamente potrebbe essere un ostacolo per la nostra rivista se qualche genitore decidesse di imporre ai figli di non acquistarla più, ma ripetiamo che* **Kappa Magazine** *non è una rivista per adulti. Può capitare che ogni tanto si veda un po' di più di quanto il comune senso del pudore possa tollerare, ma se i fumetti che pubblichiamo sono stati realizzati in questo modo, cosa dovremmo fare? Disegnare mutande e reggiseni addosso ai personaggi? Cambiare i dialoghi? Eliminare le pagine incriminate? Oppure avvertire i lettori fin dalla copertina con messaggi tipo «Questo mese, ci sono scene di sesso: fate voi!»? Insomma, noi siamo qui. Fateci sapere le vostre opinioni, perché, come al solito, ci interessano veramente molto.*

Kappa boys

ELIMI-
NATELI!
ORA
SO CHE NON
CONOSCONO
NULLA
DELLA
STATUA
DELL'UMA-
NITÀ...
NON
HO PIÙ
BISO-
GNO DI
LORO.
NON
DOVETE
FARLI
TOR-
NARE
VIVI!
NEM-
MENO
UNO...

3x3 OCCHI
QUINTO EPISODIO
IL LABIRINTO
DEL DEMONE DAI TRE OCCHI
-PARTE QUARTA-

E' TARDI!

COSA STAVATE FACENDO VOI DUE!?

TAP TAP

SCUSA!

STAVAMO RIEMPIENDO DI BENZINA LA FONTANA NEL CORTILE, DOPO AVERLA SVUOTATA.

ZIP

BIP BIP BIP

VISTO CHE IL MOSTRO CON GLI ARTIGLI SEMBRA NON SOPPORTARE LA LUCE...

...POSSIAMO SPINGERLO DENTRO LA FONTANA CON LA TORCIA, E ACCENDERE IL FUOCO!

...

TI STO DICENDO CHE I MOSTRI NON ESISTONO. HAI CAPITO?!

SE MENTRE STIAMO FACENDO QUESTE STUPIDAGGINI PORTASSERO VIA LA STATUA DELL'UMANITÀ DA QUESTO PALAZZO, COSA POTREMMO FARE?!

MACCHERAZZADI...

BOO-HOO!!

CHE NE PENSA? SONO MOLTO INTELLIGENTE, VERO? CONTINUANDO COSÌ POTRÒ CAVARMELA BENE ANCHE ALL'ESAME QUADRIMESTRALE...

VI PREGO DI NON INTRALCIARMI!

È UNA BUONA OCCASIONE PER GUADAGNARE...

NESSUNO PUÒ CERCARE DI COMPETERE CON LEI.

...

BIP BIP BIP

TU-TUM
TU-TUM

QUANDO SAREMO ENTRATI IN POSSESSO DELLA STATUA POTREMO SCOPRIRE IL SEGRETO PER FARTI DIVENTARE UN ESSERE UMANO!
ANCHE TU, PAI, SARAI FINALMENTE UN ESSERE UMANO!
SÌ.

FAI ATTENZIONE! LE SCALE SONO RIPIDE!
COSA VORRESTI FARE, UNA VOLTA DIVENTATA UMANA?
EH?
$

NON HAI PENSATO A NIENTE?
...

ALMENO IO POTRÒ TORNARE ALLA MIA VITA NORMALE.
BE', NON IMPORTA.
...
COME FAI A VIVERE SENZA PENSARE A NULLA?! SECONDO ME IL TUO CERVELLO È LISCIO!
COSA È IL CELVELLO?
PAI NON HA UNA COSA DEL GENELE.
SCUOLA, ESAMI, MOTO, DIVERTIMENTO E LAVORI OCCASIONALI...
NON CI SARANNO NÈ FENOMENI PARANORMALI, NÈ SPIRITI.
JUM
FRUSH
C... CHE COS'HAI?

L'HO TROVATA! STA QUI!!
BIP BIP
BIP BIP

YAKUMO!

EH?

EH?
BIP
BIP BIP BIP
BIP
ZUMT
AVANTI!
LA STATUA SI TROVA IN QUESTA STANZA!!
BIP BIP
BIP
!!

MALED... MA PERCHE'!?
HO CAPITO! TU SEI IL COLPEVOLE!!

NO, SIGNORINA LING-LING! NON GLI SI AVVICINI COSI'! E' PERICOLOSO!!
LING-LING!!

AH!!

EH?

OAAH!!

SMACK!

WOOSH!

THUMP!

ARRENDITI, MALEDETTO DELINQUENTE!! HO GIÀ AVVERTITO LA POLIZIA!!

I POLIZIOTTI ACCERCHIERANNO SUBITO QUESTO PALAZZO!!

* GLI ARTIGLI DI TERRA

PAI!
SBAM!
ZBADADADA
AAAH!
TI SEI FATTA MALE, PAI?
S... SI... SCUSAMI... MI HA LOTTO LA TOLCIA ELET-TLICA...

CI ASPETTA SULLA POLTA...
MA YAKUMO...
...QUELLA CLEATURA È DENTLO QUESTA CAMELA...
NON TI PREOCCUPARE! L'IMPORTANTE È CHE SEI SALVA!

GIÀ!
BASTA ORA!! SENZA LUCE NON SOLO È IMPOSSIBILE CATTURARLO, MA NON POSSIAMO NEMMENO FUGGIRE!

!!

C'È QUALCHE VIA D'USCITA DA QUALCHE PARTE?...

SCRICK
UNA FINESTRA!?

PIOVE!?
ADESSO BASTA!! ANCHE IL SOLE SI È NASCOSTO!!

PAI! NON PUOI USARE IL POTERE DEI TRE OCCHI!?

NON CAPISCO COSA STAI DICENDO...
FUGGIAMO, SU!
TAP!

EH!?

!!

RIEC-COLO!
TAP
GULP!
THUMP!

OOPS!
BOM!

JUMP
GASP! CHE TIPO OSTINATO !!

PERCHE' VUOLE PRENDERE QUESTA STATUA A TUTTI I COSTI?
YAKUMO
UGH!

SONO QUI! VIE-NI!!
UGH!
!!
CHE DIA-VOLO FAI!?
...SCE-MA!!
HO TRO-VATO!!
NON PLEOCCU-PALTI!! L'IM-POLTANTE E' CHE TU TI SAL-VI! NON IM-POLTA SE IO E IL MOSTLO CI AUTO-DISTLUGGIAMO!!

NON VORREI FARLO, MA...

STUPIDA!! NON POTRAI MAI FARCELA!!

MORIRAI PER NIENTE!

...NON C'È NESSUN...

UUH!
SSHH
UGH!
TUMP
MALE-
DETTO!!

EH EH EH...
ZAP!
AH!
CRETINA!!

QUESTA STATUA E' DI SUA MAESTA' IL DE-MONE !!

GI GI GI

!!

NON E' POSSI-BILE...
PAI...
YAKUMO!♡
MA... HA L'IDEO-GRAMMA WU SULLA FRONTE !?
E CHI DIA-VOLO E' QUESTO DEMONE ?
HASH
NON TI LASCERO' FUGGIRE!
PAAP
PAAP
PAAP
!!

MI HAI TRA-DITO...
...XUN-GUI...!
UH!
EH EH EH

VENDI-CHERÒ LA MORTE DI MIO MARI-TO...
...PRI-MA CHE LA POLI-ZIA TI ARRESTI...
AH AH AH... SEI TU IL COLPE-VOLE?
DUMF
DUMF

SMETTILA!!

UGH...
MAGGIOL-DOMO! NON DEVI MOLILE!

NON...

AAAAAH!
NON VI CEDERO' MAI QUESTA STATUA !!
!?

...LA STATUA TORNERA' NEL MONDO DEL-LE TENE-BRE!

FUSH
ZHŌU!! MALEDETTO DIAVOLO...
EH EH... DOVRAI BATTERTI PER CERCARE LA STATUA...
TUMP
POLICE

ABBIAMO SPRECATO LE NOSTRE ENERGIE INUTIL-MENTE!!
NON SO PIÙ CHE PESCI PI-GLIARE! NON POTRÒ TOR-NARE ALLA VI-TA NORMALE ALMENO PER UN PO' DI TEMPO...

...PLOVO SOLLIEVO...
PELO, UN PO'...

HASH

MA STAI SORRI-DENDO!?
GIÀ ♡
HAI CAPITO? DOVRAI RIMA-NERE UNO SPIRITO PER SEMPRE!
SO-LO PEL UN PO' DI TEM-PO...♡

PER UN PO' DI TEMPO IO E TE DOVREMO ESSERE TUTT'UNO!!

PEL SEMPLE! ♡
SI! ♡

CRICK
CROCK

FA' QUEL CHE TI PARE! ...

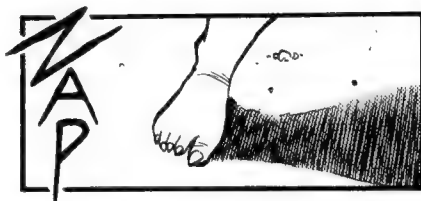
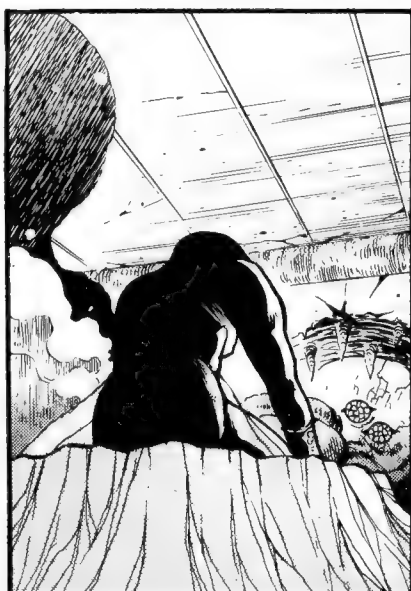
JEWELLY
PERDONATEMI VOSTRA MAESTA' DEMONE!

PRIMA CHE VOI RESUSCITIATE RECUPERERO' SENZ'ALTRO LA STATUA...
VI PREGO DI CONCEDERMI IL VOSTRO PERDONO.

...MI INCU-
RIOSISCE
...

MA...
UN RAGAZ-
ZO CON L'IDEO-
GRAMMA WU
SULLA FRONTE...

ZAP

HO UNA
FAME DA
LUPO!
ABBIATE
UN PO' DI
RITEGNO!!
SONO
SOLDI
MIEI!!

AH AH AH AH AH AH AH
FINE DELL' EPISODIO.

Dirty Pair

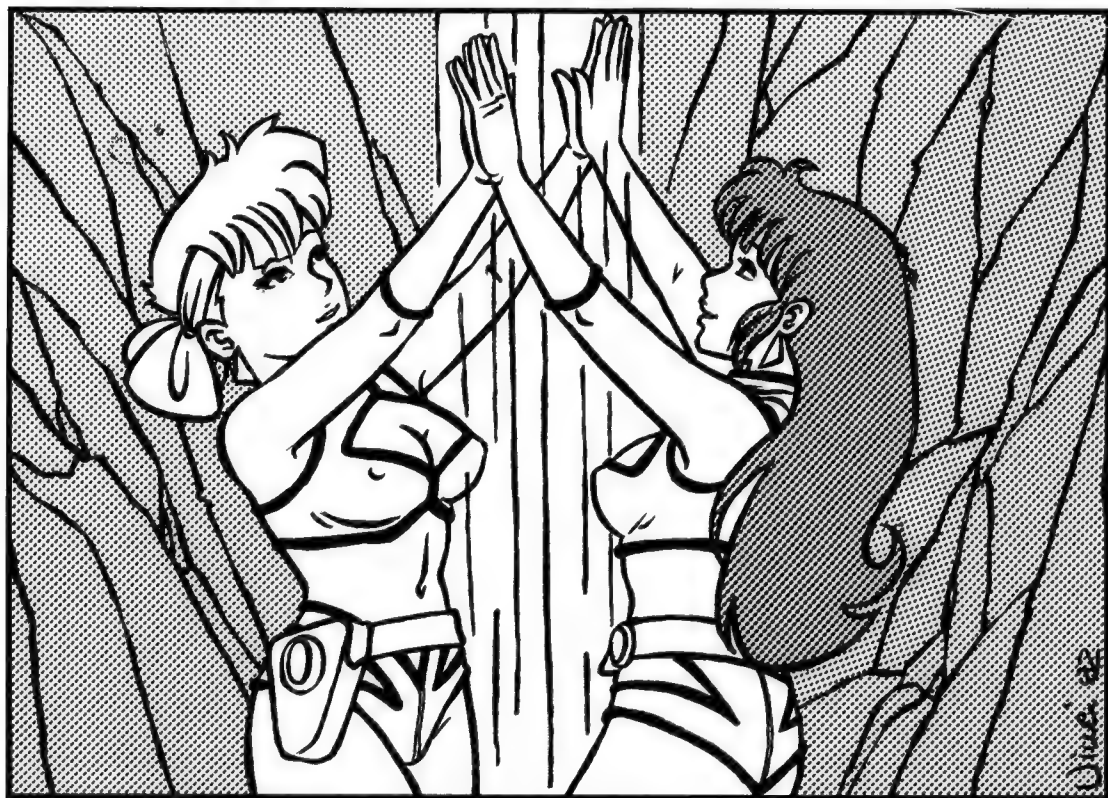
di Haruka Takachiho

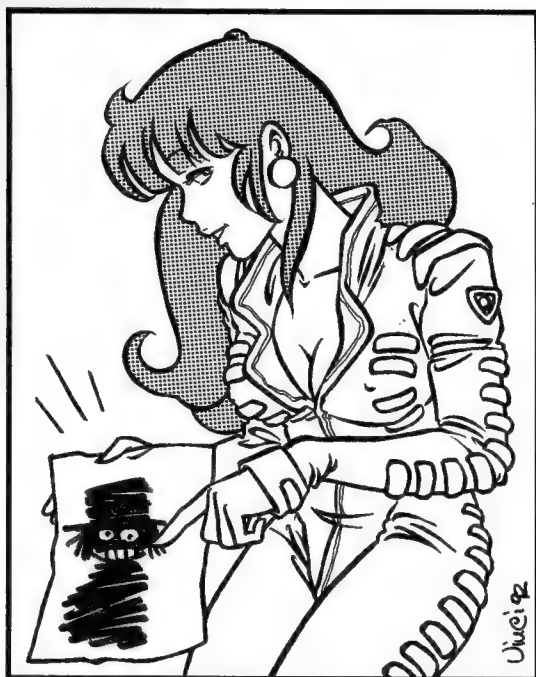
Abbiamo il potere!!

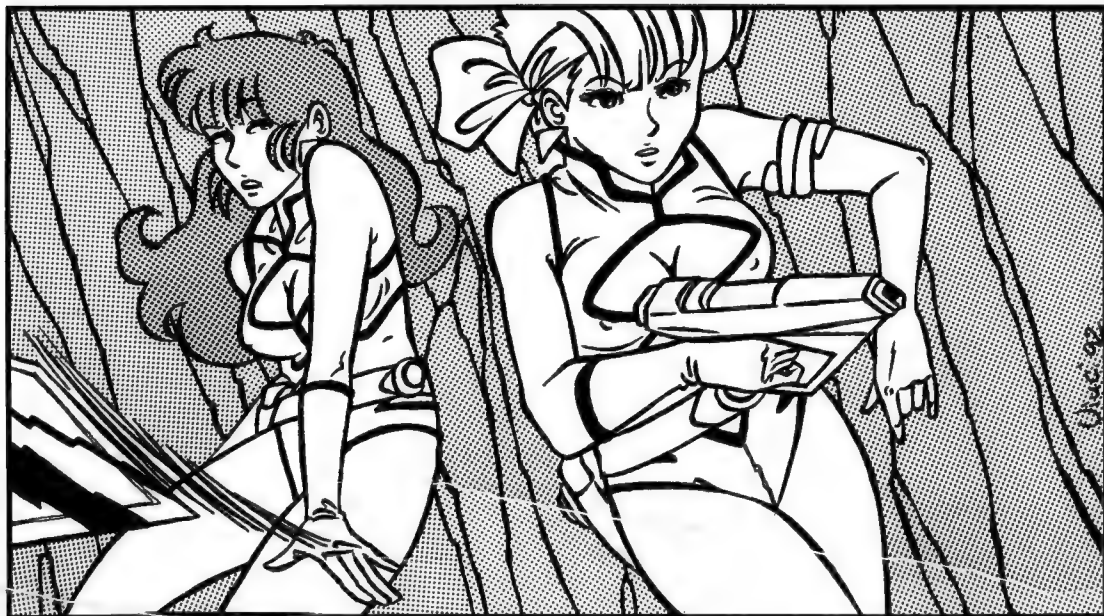
Illustrazioni di Vanna Vinci

Avevamo scostato le tende e stavamo dando un'occhiata all'esterno.
Dal quarantottesimo piano è possibile vedere quasi tutti i centri di ricerca attorno al quartier generale delle Industrie Pesanti Gravas in un solo colpo d'occhio. Per la maggior parte, gli edifici erano sparpagliati fra distese di foreste e radure.
Localizzai all'istante il Laboratorio A-24. Soltanto laggiù, a un intero mese di tempo dall'incidente, le ceneri scure giacevano ancora intatte. Il luogo non era stato nemmeno ripulito dalle macerie; se ne stavano accumulate là, come una montagna nera.
Il dottor Teppeus, dopo aver raccontato la sua versione dei fatti in una decina di minuti, si dileguò in fretta e furia dichiarando al mondo che era nel bel mezzo di un esperimento. Era veramente un personaggio eccentrico. Meltonan balbettò qualche parola di scusa in sua vece. Da quando il professore aveva preso a ribadire sempre lo stesso punto, o per meglio dire, gli stessi due punti -«E' stato un incidente» e «Queste due piccole smorfiose»- non avevamo dato particolare peso alle sue parole.
"Signor Meltonan," dissi improvvisamente voltandomi verso di lui.
"Sì?" chiese. Si era riaccomodato sul divano.
"Vogliamo andare a vedere il Laboratorio A-24. Ci faccia strada, per favore."
"Chiedo scusa?"
"Sembra che stia per accadere qualcosa!"
Gli feci l'occhiolino.
"Ah… Ahem…" disse Meltonan arrossendo in viso. "In questo caso, possiamo partire anche subito."
Lasciammo il palazzo del quartier generale ed entrammo in un'aeromobile più piccola di quella con cui eravamo arrivate lì. Meltonan stesso si mise alla guida. Nonostante fosse il direttore, sembrava non voler impiegare nessuno dei suoi subordinati. Ripensandoci, anche l'autista della limousine non era un umano, ma un androide. Le alte sfere della Fondazione Gravas stavano prendendo molto seriamente l'accaduto.
Raggiungemmo in breve tempo la distesa annerita che una volta era il Laboratorio A-24. Saltammo fuori dall'aeromobile.
L'unica parola che potesse definire quel panorama era 'terrificante'.
Il laboratorio occupava un tratto così ampio che l'occhio non vedeva altro che desolazione. Gli scheletri di edifici crollati spuntavano di tanto in tanto come per sottolinearne l'aspetto lugubre.
"Che… orrore…" disse Yuri come se le parole le fossero uscite strizzate fuori dalla gola. Dubito che io stessa avrei potuto aggiungere qualcosa.
"E nonostante tutto siamo stati in grado di contenere le perdite al minimo." spiegò Meltonan.
Sembrava che a ogni centro di ricerca fosse stato assegnato molto più terreno del necessario in previsione di incidenti del genere. Gli edifici erano situati lontano, al centro, racchiusi da muraglie alte venti metri, utili anche per tenere alla larga ficcanaso e spie industriali. Il tutto era stato concepito per prevenire il propagarsi delle fiamme negli altri settori in caso di un disastro. Questa volta, l'immane onda d'urto dell'esplosione aveva spazzato via la muraglia protettiva, ma per lo meno lo scopo primario era stato raggiunto.
"E ora, cosa avete intenzione di fare?" chiese Meltonan.
"Chiedo scusa?"
"Il laboratorio era al centro di questa distesa desolata. Volete veramente andare fin laggiù?"
"Naturale." ribattei a caso, come se la cosa avrebbe dovuto essere la più ovvia da fare. "Altrimenti come potremmo fare il lavoretto?"
"Fare il lavoretto?"
Sembrava che Meltonan non avesse capito quanto avevo detto. Il che era anche normale. Ma non me la sentivo di dare spiegazioni. L'avrebbe visto di persona, comunque. Tornammo all'aeromobile.
"Dobbiamo raggiungere il punto zero?"
"Dove è morto il dottor Angaron?"
"Il brandello di carne è stato rinvenuto dove prima c'era il Laboratorio Commemorativo di Pavlossa, praticamente il luogo identificato come l'epicentro dell'esplosione."
"Allora ci porti là."
L'aeromobile attraversò il territorio carbonizzato. Mi sarei aspettata di sollevare nuvoloni di polvere, ma mi sbagliavo. Ormai era già passato più di un mese, e si era solidificato tutto. Secondo Meltonan, le Industrie Pesanti Gravas avrebbero potuto rimettere in sesto queste terre in neanche dieci giorni del calendario standard, se solo lo avessero voluto. Non lo avevano fatto in modo da favorire la ricerca delle cause dell'esplosione. Quando ne venimmo a conoscenza, sentimmo crescere la responsabilità sulle nostre spalle. Una bella patata bollente!
Dove una volta sorgeva il Laboratorio Commemorativo di Pavlossa, ora si apriva un cratere delle dimensioni di cinquecento metri di diametro, o forse anche di più.
"Ugh!"
A vederlo per la prima volta di persona, il respiro ci venne meno.
"Non riesco proprio a capire come abbiate potuto trovare qualsiasi cosa in un posto come questo!"

"La polizia non avrebbe potuto farlo." disse Meltonan. "E' stato trovato dai nostri ragazzi dell'Intelligence."
Parlava con tono civettuolo. Ciccino! E io che pensavo fosse un pezzo di legno...
"Yuri, vieni qui!"
La chiamai verso di me e ci prendemmo per mano.
No, non stavamo preparandoci per andare a fare una passeggiata o qualcosa del genere. Era un po' che mi capitava di percepire una strana sensazione strisciare lungo la schiena. E' per questo che avevamo unito le mani. Era segno che stava per iniziare.
"Probabilmente sarebbe meglio andare al centro del cratere." disse Yuri. Annuii silenziosamente in segno di assenso, e ci incamminammo. Meltonan ci osservava con un'aria confusa dipinta sul volto. Gli feci un cenno per dirgli di non preoccuparsi.

In cinque minuti raggiungemmo il punto zero. Le pareti del cratere si ergevano attorno a noi come un cono ribaltato. Sopra di noi, un limpido cielo azzurro.
Un calore iniziò a pervadere tutto il mio corpo.
Ferme sul posto, Yuri e io ci posizionammo l'una di fronte all'altra e alzammo i palmi delle mani ad angolo retto assieme. Socchiudendo gli occhi, levammo le nostre braccia verso il cielo come per mimare un'esultazione di vittoria. Come le volte precedenti, davamo l'idea di essere manovrate da qualche entità esterna. Le nostre mani non si sarebbero spostate da dove erano.
Qualcosa balenò nei miei occhi.
Era un lampo di purissima luce bianca. Poi, una sensazione di vertigine come se stessi camminando in aria, seguita da un formicolio estasiante. Tutto divenne bianco.
Un'immagine apparve.
Sembrava una figura dipinta su una tela candida.
Era lì.
In un batter d'occhio ripresi conoscenza. Nello stesso istante fui catturata da un'intollerabile apatia. Le gambe erano pronte a cedere sotto il mio peso. Resistetti con la forza di volontà affinata mediante lunghi allenamenti.
Lentamente, sentii ritornare le forze.
Aprii gli occhi. Per un istante tutto sembrò girare vorticosamente. Poi smise.
Tutto tornò come prima.
E' questo talento nascosto la ragione per cui fummo reclutate dalla WWWA. Noi, che credevamo di non essere in possesso di nessunissima abilità, avevamo racchiuso in noi un meraviglioso potere...
Chiaroveggenza. E' così che lo chiamano i parapsicologi.
La prima esperienza di questo tipo la avemmo al secondo anno universitario. Così come per molti altri *esper*, cioè gente con poteri extrasensoriali, la prima manifestazione della nostra abilità fu puramente casuale.
Un'amica aveva perso un gioiello al campus. E fin qui, niente di straordinario. Sono cose che capitano. O almeno sarebbe così, se si tralasciasse che in questo caso si trattava di un *plasmolito* da centoventi carati.
Naturalmente ci fu il finimondo. Naturalmente c'era una ragione ben specifica perché si fosse portata qualcosa

di così alto valore al campus, ma adesso sarebbe troppo lungo da spiegare, perciò evito di farlo. Comunque, lo portò con sé e lo perse. Fu chiamata in causa anche la polizia, e fu effettuata una vasta ricerca per tutto il campus.
In mezzo a tutta questa baraonda, Yuri e io cademmo in trance in camera nostra, al dormitorio. Accadde nell'istante in cui le nostre mani si toccarono.
Vedemmo un'immagine passarci davanti agli occhi.
Era l'immagine di un uccellino rosso.
Inutile dire che non sapevamo che diavolo farcene. Non sapevamo nemmeno cosa ci fosse accaduto.
Venne reso noto che il gioiello era stato rubato. Il ladro fu arrestato immediatamente. Incredibile a dirsi, ma si scoprì che era una nostra compagna di classe. Restammo di stucco quando la vennero a prelevare, ma restammo ancor più scioccate quando scoprimmo che portava una spilla fra i capelli... una spilla rossa a forma di uccellino! Ed era inequivocabilmente lo stesso che avevamo visto mentre eravamo in trance.
Quando lo raccontammo ai nostri amici, non ci credette nessuno. Fu un'esperienza fastidiosa. Ripensandoci a posteriori, comunque, non potevamo certo biasimarli. Se fossimo state in loro, probabilmente non ci avremmo creduto nemmeno noi. Ma ecco quanto fu straordinario il caso. Yuri e io ci ripromettemmo di riferire subito ai nostri amici se per caso ci fosse capitato di ripetere l'esperienza, in modo da riguadagnare la credibilità persa.
L'opportunità si ripresentò prima del previsto.
Questa volta l'incidente coinvolgeva il nostro precettore. Fu investito da un'aeromobile in corsa appena due settimane dopo il caso del gioiello perduto. Un incidente con omissione di soccorso.
Fortunatamente, il nostro precettore se la cavò con qualche ferita superficiale. Di contro, però, non c'erano indizi, ed era impossibile rintracciare quel criminale.
Noi, anche se non è bello dirlo, considerammo questo come un'occasione scesa dal cielo. Corremmo in tutta fretta a chiuderci in camera nostra, ci stringemmo per mano immediatamente, come avevamo fatto la prima volta, e aspettammo di cadere in trance. Non accadde nulla... semplicemente il tempo trascorse più lentamente. Con impazienza, cercammo di immaginare cosa ci fosse stato di diverso nel caso precedente. Quella volta, in classe, tutti erano considerati sospetti, e i nervi di chiunque erano pronti a scattare. Rabbia! Ecco cosa mancava! Ben lungi dall'essere infuriate, stavamo quasi saltando dalla gioia.
Perciò iniziammo a fare del nostro meglio per arrabbiarci. La gente è proprio irresponsabile. Come iniziammo a gridare a destra e a manca che cosa avesse fatto quello stronzo al nostro insegnante, iniziammo a infuriarci per davvero. Dopo circa una ventina di minuti, eravamo incavolate nere.
E piombammo in trance.
La visione non fu molto chiara, ma sembrava rappresentare una specie di pupazzo. Confrontando successiva-

mente le nostre impressioni, Yuri e io concludemmo che si trattava di una bambolina dalla faccia nera con un cappello a tesa larga. La disegnammo immediatamente.
Venne il giorno dopo. Mostrammo il disegno ai nostri compagni di classe. Risero tutti per la pessima realizzazione grafica, ma uno dei ragazzi impallidì. Disse di aver visto un'aeromobile con un pupazzetto come quello appeso al cruscotto. Tutti, noi comprese, restammo a bocca aperta. Ma quando indagammo, scoprimmo che aveva ragione.
Il criminale fu arrestato il pomeriggio successivo.
Quando il professor Chiban venne a sapere di tutto l'accaduto, ci chiamò dall'ospedale. Gli spiegammo dettagliatamente cos'era successo, e lui inserì i dati in un computer.
Quel computer era collegato alla rete informazioni della WWWA.
Due anni dopo, il saggiatore della WWWA venne a trovarci. Non si erano presentate altre occasioni per fare uso della nostra chiaroveggenza, fino ad allora, ed eravamo ormai sul punto di dimenticarcene pure noi.

"Vi sentite bene?"
Improvvisamente una voce squillò, e noi sobbalzammo dalla sorpresa. Guardandoci attorno, trovammo Meltonan in piedi dietro a noi con un'espressione preoccupatissima.
"Ma che è successo, per l'amor del cielo?" chiese ancora.
Lo mettemmo al corrente in breve della nostra abilità.
"Siete un gruppo esper?"
Meltonan scosse il capo, difficile dire se per sbalordimento o per ammirazione.
"Siamo state sottoposte a duri allenamenti dalla WWWA,"

aggiunsi io abbassando la voce, "ma anche in due non riusciamo a vedere più di tanto. Più che un'immagine chiara, direi che è una visione nebbiosa... torbida."
"Come sarebbe a dire?"
"Abbiamo percepito solo un accenno, un suggerimento. Sarebbe bello se potessimo vedere immagini chiare, ma non siamo così fortunate..."
"Ah. Capisco." disse Meltonan con una risata ambigua. "E che tipo d'immagine siete appena riuscite a vedere?"
"E' proprio questo!" gridai alzando il volume della mia voce. "Yuri, cosa ti sembra che potesse essere?"
"Quell'affare?" disse Yuri squotendo piano la testa. "Forse un marchio a forma di croce...?"
"Ma che dici? Uno dei bracci era più lungo degli altri!"
"Allora una croce vera e propria!"
"Una... croce?" ora ero io a dondolare la testa. "Ora che me lo fai notare, potrebbe essere proprio una croce..."
"Hai visto anche qualcos'altro, vero?"
"A-ha." annuii. "Ma non ho la più pallida idea di che cosa possa essere!"
"Che tipo di immagine era?" chiese Meltonan ormai incuriosito.
"Era come... questa."
Schizzai un disegno sulle ceneri nere. Mostrava una larga striscia divisa in molte parti.
"Ma... ma questo è un...!"
Meltonan guardò il disegno aggrottando le ciglia.
"Le ricorda qualcosa?" gli chiesi piuttosto scettica.
"Oh-oh!"
Stavolta era Yuri.
"Che c'è?!?"
"Siamo circondati!"
Yuri si era acquattata, ispezionando attentamente del circondario. Seguii il suo esempio. Sul bordo del cratere riuscii a scorgere un certo numero di figure umane. Sembrava che ce ne fossero almeno una decina.
"Sa chi sono?" chiesi a Meltonan.
"No," scosse la testa. "ma chiunque siano, a nessuna persona sospetta è permesso entrare nelle proprietà delle Industrie Pesanti Gravas!"
"Un bel sacco di balle, visto quel che abbiamo davanti." scattai io.
"Già." assentì prontamente Meltonan. Estrasse qualcosa da una tasca.
"Prego, usate questa." disse. "Ultimamente c'è stata un'ondata tale di terrorismo che ne tengo sempre almeno una con me."
Ciò che stava impugnando era un'enorme pistola a raggi. Questo modello era un vero cannone.
"Potrebbe essere d'aiuto." dissi. "Ma lei?"
Meltonan alzò le spalle.
"Comunque non saprei come usarla."
Tenendosi bassi, i dieci uomini sbucarono vicino a noi. Ci gettammo pancia a terra sulla cenere scura e identificammo i loro movimenti.
"Sembra che abbiano solo pistole a raggi." disse Yuri.
"Spilorci." mi lamentai. "Se avessero usato un elicottero avrebbero fatto una figura migliore."
"Con tutti i sistemi di difesa che la Gravas ha qui, probabilmente non rischierebbero più di tanto."
"Siamo in un punto cieco grazie all'opera dell'incendio."
"Eh, già."
Gli uomini si trovavano ora entro un centinaio di metri da noi. Li potevamo vedere distintamente. Indossavano lucidi giubbetti spaziali neri, e avevano le teste protette da quelli che probabilmente erano elmetti. Tutti, nessuno escluso, impugnavano pistole a raggi.
"Cosa dobbiamo fare?" chiese timidamente Meltonan.
"Combattere, mi sembra ovvio!"
"Ma ce ne sono troppi!"
"Possiamo giocare la nostra Carta Sanguinaria." dissi voltandomi verso Yuri. "Yuri, fa' vedere la nostra Carta Sanguinaria al signor Meltonan."
"Bene!"
"Yuri sollevò la carta che teneva stretta nella mano destra.
La Carta Sanguinaria è esattamente ciò che sembra, una carta non più grande di quelle che si usano per giocare. E' una sottile listella di metallo, il *tegnoid*, e tutti i suoi lati sono lame affilatissime. Quando la si lancia, può restare tranquillamente in volo per due ore a guida ionica, e può essere controllata liberamente da una trasmittente a mano.
"E' soprattutto un'ottima lama." dissi. "Può affettare due millimetri di lega KZ come fosse burro."
"Huh..." Meltonan non poté far nient'altro che annaspare. Continuai.
"E' per questo che è chiamata Carta Sanguinaria. Capisce cosa intendo, ora?"
"Huh..."
"Con questa e la sua pistola a raggi, non ci vorranno più di cinque minuti per spazzare via dieci di quei tizi là."
"Arrivano!" gridò Yuri.
Interruppi la mia spiegazione e mi guardai attorno. Tutti e dieci stavano caricando verso di noi a canne spiegate.
"Lanciala!"
Come gridai, la Carta Sanguinaria volò dalla mano di Yuri.
Lasciandosi dietro una scia argentea, descrisse un arco in aria. Il nemico non notò nemmeno il suo rapidissimo movimento.
"Aaargh!"
"Ahaaaa!"
Si udirono grida di terrore, seguite da rosse fontane di sangue che schizzava in alto colorando il cielo di porpora.
Immediatamente, tre uomini crollarono al suolo privi di vita.
Per un istante, gli altri si immobilizzarono dove si trovavano. Toccava a me.
Saltando fuori, feci cantare la mia pistola a raggi.
Aprii il torace a due di loro, rigettandomi subito a terra.
Innumerevoli raggi di luce si incrociarono nel punto in cui mi trovavo un momento prima. Meno cinque.
Tre dei cinque rimanenti caddero facili vittime della Carta Sanguinaria. In una manciata di secondi, il nemico si

ridusse a due. Ma vista la loro abilità nel restare illesi fino a quel momento, i due erano sicuramente professionisti. Muovendosi con più agilità di quanto avessi previsto, si pararono improvvisamente di fronte a noi.
Raggi laser balenarono dalle pistole fra le loro mani. Yuri e io schivammo rotolando a terra.
"Aaagh!"
Era la voce di Meltonan. Lo vidi contorcersi dal dolore, e tenersi forte le caviglie. Probabilmente era stato colpito di striscio da un raggio laser. Digrignai i denti e mi lanciai all'attacco. Prima ne crivellai uno. Poi mi rigirai di scatto per occuparmi dell'ultimo, ma era già stato fatto a fette dalla Carta Sanguinaria.
La Carta sanguinaria, fedele al suo nome, tornò in mano a Yuri imbrattata di un rosso vivo. Mi precipitai da Meltonan. Dall'inizio dello scontro erano trascorsi appena due minuti e quarantasei secondi.
"Oh! Oddio! Per me è finita!"
Meltonan stava un tantino esagerando. Per quanto potevo vedere io, era appena un graffietto. Feci un sorrisetto ironico e lo guardai in faccia. Ero lì lì per prenderlo un in giro, quando un pensiero improvviso mi frenò.
"Meltonan!" rantolai. "Cos'ha detto?"
"Che sono fritto!"
"No, non quello! Prima!"
"Oh! Oddio!" ripeté smarrito Meltonan.
"Ecco, cosa!"
Scattai in piedi, dimenticando completamente la ferita di Meltonan.
"Yuri!" strillai. "Ecco cos'era!"
"Ma che ti prende?"
"La croce!" gridai! "E' la Bibbia lasciata dal dottor Angaron!"
"Ah!" il viso di Yuri s'illuminò. "Allora era questo…"
"Ora capisco!"
Una voce eccitata trillò dietro di noi. Era lo stesso Meltonan che fino a due secondi prima piagnucolava. A giudicare dalla voce, sembrava che la sua ferita fosse svanita nel nulla.
"Che c'è?" chiesi.
"L'altra immagine!" disse Meltonan. "E' un codice a barre!"
"Un codice a barre?"
"Sembra una linea frammentata, ma quando lo sottoponete a una scansione ottica, è un segnale che contiene informazioni in codice."
"E c'è qualcosa del genere nella Bibbia del dottor Angaron?"
"No," disse Meltonan "abbiamo cercato, ma non c'era scritto nulla al suo interno."
"Allora, in questo caso…"
"Ma non abbiamo considerato inchiostri invisibili." concluse Meltonan. "Esistono alcuni tipi di inchiostri magnetici leggibili solo dai computer."
"Allora una possibilità può esserci?"
"Probabile, se la vostra chiaroveggenza ha fatto centro."
"Dove si trova la Bibbia?"
"E' custodita al quartier generale."
"Allora andiamo! Di corsa!"
Yuri d io ci caricammo Meltonan in spalla. Con il suo trippame classico da mezza età, il dirigente era pesantissimo. Sbuffando, lo scarrozzammo fino all'aeromobile.
Presi il posto dell'autista, e riportai di volata il nostro gruppetto all'edificio del quartier generale a una velocità folle. Ci schiantammo contro gli alberi solo un paio di volte lungo la strada.

- continua

LA RINGRAZIO PER TUTTO CIÒ CHE HA FATTO PER NOI.
DI NULLA... VI RINGRAZIO ANCH'IO!
SPERO CHE...
...TORNIATE ANCORA A HONG-KONG!
HONG KONG

PER QUANTO RIGUARDA LA STATUA, LASCIATE FARE A ME! LA TRASMITTENTE CHE LE HO ATTACCATO FUNZIONERA' ALMENO PER DUE ANNI...
E POI, LA SIGNORA HUANG MI APPOGGERA' FINANZIARIAMENTE.
MI DISPIACE MOLTO CHE DOBBIATE TORNARE IN GIAPPONE!!
UFF

GRAZIE MILLE!

QUANDO L'AVRO' TROVATA VI FARO' SAPERE! ANCHE DEL SIGNOR AGURI!

MI RACCOMANDO!
JAPAN
ROOO

HONG KONG

3x3 OCCHI

SESTO EPISODIO

YAKUMO FUJII

-PARTE PRIMA-

STUDIO ALTA
VISA
SHINJYU
HONG KONG
QUI MI SENTO COME UN PESCE TORNATO NELL'ACQUA.
...COMUNQUE IL MIGLIOR POSTO È SEMPRE IL GIAPPONE!

EHM...
...DICI QUESTA?...

SONO TUTTI I MIEI COMPAGNI!
GUARDA! MENTRE ERO A HONG-KONG SONO ARRIVATE MOLTE LETTERE.

COMPAGNI?
SIG. FUJII
NEW HAITSU
TOKYO

SONO AMICI!
ANDIAMO A SCUOLA, GIOCHIAMO E FACCIAMO QUATTRO CHIACCHERE INSIEME.

QUANDO ANDIAMO A FARE DELLE GITE IN MOTO INSIEME...
...E' MERAVIGLIOSO!

HUM...
SIG.
YAKUMO FUJII

HUM...
BRUTTO STRONZO! NON HAI MANTENUTO LA PROMESSA DI VENIRE A FARE UNA GITA IN MOTO!! DOVE SEI STATO, BRUTTO IMBECILLE! QUANDO SARAI TORNATO TI AMMAZZERÒ!!
MI SENTO UN PO' IMBARAZZATO...

DEVO ANDARE A SCUO-LA PAI.
ASPET-TAMI QUI E FAI LA BRAVA!!
TORNO PRESTO!
SÌ.

EH EH EH!
COME RESTE-RANNO...
...QUANDO GLI RACCON-TERÒ CHE SO-NO DIVENTA-TO UN EROE IMMORTALE!
EH EH EH!

...
...
...PER CUI...
EHM...
BLA
BLA

VUOI DIRE...
CHE...
SCEMO!

OLTRE A NON MANTENERE LE TUE PROMESSE, DICI ANCHE QUESTE FESSERIE!

IDIOTA!
CHE VAI DICENDO DI ESSERE IMMORTALE! SEI UN MOCCIOSO!!
EHI, TATSU!! STAI USANDO UN TONO TROPPO OFFENSIVO!

NON MI CAPIRÀ MAI...

...
CRICK CROCK

IO DEVO FARE DIVENTARE PAI UN ESSERE...

UFF!
NON CREDI, HIDE?
NON SO COSA SIA SUCCESSO VERAMENTE, MA CI SARÀ CERTO UN'ALTRA OCCASIONE PER FARE UNA GITA IN MOTO!

TE LO GIURO! A HONG-KONG HO CATTURATO UN MOSTRO!

POM POM

COSA VUOI, SCIMMIA?
POM POM
EH EH EH!

DAMMI UN SOUVENIR DI HONG-KONG!

...

VOI NON MI CREDETE, VERO!?
INSOMMA... UN SOUVENIR...
EHI, VOI! FATE SILENZIO!!

IMBE-CILLI!!

CERIMONIA DI APERTURA DEL QUADRIMESTRE SCOLASTICO

CLASSICA PUNIZIONE SCOLASTICA GIAPPONESE: FUORI DALLA PORTA A REGGERE SECCHI PIENI D'ACQUA _ KB

ERA SOLO COSÌ PER DIRE!
NON SONO AFFATTO ARRABBIATA, PER CUI ANDIAMO ALL'ULTIMA GITA IN MOTO DI QUEST'ANNO SCOLASTICO! ♡
ECCO QUA!
VIAGGI
1
GITE IN MOTO DI FINE INVERNO
KARU
SCEMA!
EH?
QUESTO CRETINO NON SOLTANTO NON HA MANTENUTO LA SUA PROMESSA...
...MA HA FATTO DEI DEBITI PER ANDARE A HONG-KONG, E IN PIÙ HA ROTTO LO SCOOTER!!
ALTRO CHE FARE UNA GITA IN MOTO!!
VIAGGI
1
SEI UN DISGRAZIATO!!

CHE SIA POSSIBILE RIPARARLO?

SEMBRA CHE POSSA FUNZIONARE!
CHE FORTUNA!!
ALLORA POSSIAMO FARE UNA GITA A KARUIZAWA FRA DUE SETTIMANE, IL SABATO E LA DOMENICA, GIUSTO?
EH? EH? CHE DITE? SÌ, EH?
MI PIACI QUANDO SEI COSÌ DECISA!
OH! KARUIZAWA! DAREMO LA CACCIA A TUTTE LE RAGAZZE!♡
FARÒ IO DA NAVIGATORE!
OK, SE SI TRATTA DI UNA BUONA COSA, LA FAREMO SUBITO! CARICHEREMO LO SCOOTER SULLA MACCHINA DI MIO PADRE!
SENZA PATENTE!!
BASTA SAPER GUIDARE!!
LA LA LA
MA CHE GENTE!
HIDE, DA QUANTO TEMPO HAI PRESO LA PATENTE?
EH EH

CHE C'E'? PERCHE' STAI SORRIDENDO?
I TUOI OCCHI A MANDORLA SI SONO ALLUNGATI ANCORA DI PIU'!
MM...

IL VOSTRO SPIRITO DI GRUPPO MI FA PROPRIO SENTIRE A CASA!!

BAAH!

SEMBRA CHE TU NON SIA STATO IN GIAPPONE PER UN LUNGO PERIODO DI TEMPO!
STAI SCHERZANDO!?
AH AH AH

FRA DUE SETTIMANE, UNA GITA A KARUIZAWA IN MOTO...

STA DIVENTANDO PIACEVOLE...

IMBECILLE!

EH?

CHE FINE HA FATTO?...

ANCHE SE FOSSI RIMASTO A HONG-KONG NON SAREBBE SERVITO A NULLA, NON CREDI?

A PARTE CIÒ, HO UN SACCO DI DOMANDE DA FARTI!!

NON CAPI-SCI CHE TU NON PUOI PIU' CON-DURRE UNA VITA UMANA?...
IN QUESTO PAESE INSU-LARE TU RENDERAI INFELICE TE STESSO!
QUESTO TIPO DI VITA NON DURERA' PER ALTRE DUE SETTIMANE!

...BASTA ORA!!
SMETTILA DI TORMENTARMI!!
EHI...
COSA C'È FUJII?

EH?
TUMP
EHM... NON È NIENTE...

SEMBRI STRANO...

...

NE SEI VERAMENTE SICURO?

← SI E' CAMBIATO D'ABITO A CASA. -YUZO

ANCO-RA! NON MI PIACE!
EH?
È COME SE STESSI PER ANDARE VIA, IN QUALCHE POSTO LONTANO!
PERCHÈ SORRIDI QUANDO CI GUARDI?
SEMBRA CHE TU SIA DIVENTATO UN ESTRANEO!

MA CHE STAI DICENDO...?
AAAH!
SCREEEK
...
COSA SUCCEDE?...
U...UN POSTO DI BLOCCO!?
CO... COSA CI SUCCEDERÀ ORA?...
I...IO NELLA MIGLIORE DELLE IPOTESI SARÒ SOSPESO DALLA SCUOLA...

...NE SARÒ ESPULSO!
NELLA PEGGIORE...

C'È POCO DA SCHERZARE!!
GNEECK
AAH!!

...CALMATEVI TUTTI!
TUMP

ODDIO! COSA FACCIAMO?

EHI! QUEL FURGONE!

SIA... SIAMO FINITI!!

NON POSSIAMO FUGGIRE!!
CA... CALMATI, HIDE!!

VOI DEL FURGONE! VI ORDINO DI FERMARVI!!

POLICE

NON C'È PIÙ NIENTE DA FARE...

ALLA MACCHINA DELLA POLIZIA CI PENSO IO!!

VOI CE LA FARETE... A SCAPPARE.

FAON FAON

...VE LO GARANTISCO IO!!

FUJII!!

ANDREMO A KARUIZAWA!! ♡

YAKUMO!!

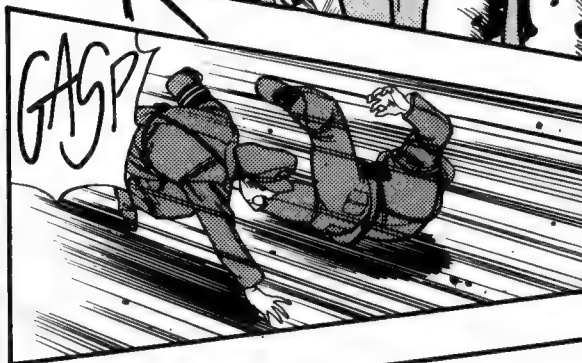
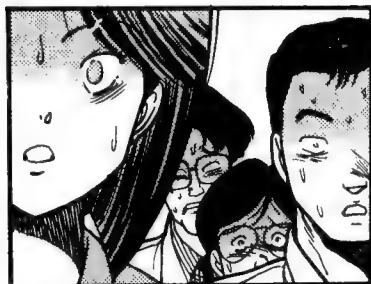
AAGH!
SCREECK
YAKU-MO!!
SCREEECK!
CHAK
CHAK
EHI, TU!
POLICE

PLINK
CHE GUAIO!! ...SARÀ MORTO SUL COLPO!
UGH... È...TER-RIBILE!

GUAR
GASP!
WOOGH!
AAH AH!

EH EH!

CE L'ABBIAMO FATTA!

...

FINE DELL' EPISODIO.

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

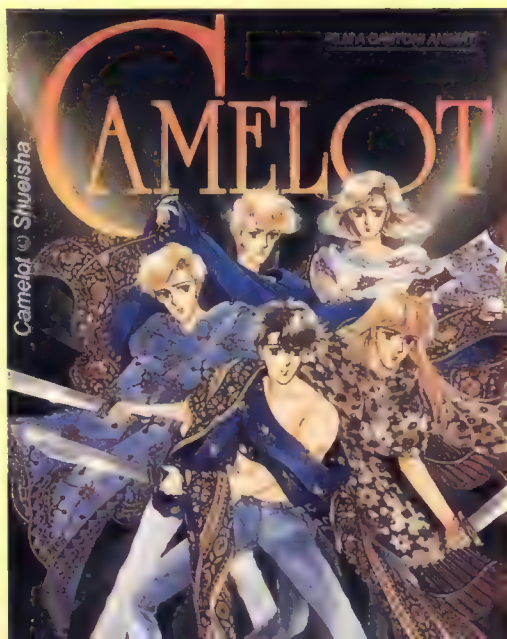
SEX, NO DRUGS & ROCK'N'ROLL

INTERVISTA: RUMIKO TAKAHASHI

5

STOP MOTION

Se avete tra le mani questo numero di **Kappa**, è possibile che stiate leggendo comodamente seduti e in pieno relax a casa vostra o forse che siate seduti sulle scomode e fredde scalinate del Palazzetto dello Sport di Lucca, gustandovi avidamente le miriadi di fumetti acquistati. Bene, per quelli che si trovano nella seconda situazione sarà più facile guardarsi intorno alla ricerca di novità in videocassetta da acquistare, e da quanto è annunciato sembra siano veramente tante. Per chi invece i soldi li ha già spesi tutti non mancano le proiezioni gratuite di film e OAV giapponesi all'interno delle strutture del Palazzetto, fate attenzione ai messaggi diffusi dall'altoparlante e sarete sicuri di non perderne neanche uno. In attesa di saperne di più sui titoli di Lucca, ci occuperemo questo mese di una novità già disponibile in tutte le videoteche: **Lupin III - La cospirazione dei Fuma** (Fuma Ichizoku no Imboo, Bim Bum Bam video, 70', L. 29.900). Il film, uscito nel 1987, è uno dei migliori dedicati al simpatico ladruncolo. Gli ingredienti e i personaggi sono quelli di sempre, anche se il loro ruolo si discosta leggermente da quello abituale, iniziando con un Goemon alle soglie del matrimonio con la scatenata Murasaki, dal carattere completamente opposto a quello del serioso spadaccino. Anche l'ispettore Zenigata ha un novo aspetto: è diventato un bonzo perchè, convinto della morte del suo irriducibile nemico, non ha più scopo nella vita. Lupin invece sta benissimo ed è tra gli invitati al matrimonio dell'amico assieme ai compagni Jigen e Fujiko. Al momento del fatidico sì il vaso della famiglia Suminawa, dono per gli sposi, viene rubato e la sposa rapita dalla famiglia Fuma. Il segreto dell'antico tesoro di famiglia, celato nel vaso, è in pericolo. Da questo momento si scatena la caccia al tesoro. Lo vogliono i Fuma, mortali nemici dei Suminawa, lo vuole Goemon per proteggerlo e lo vogliono anche Lupin e Fujiko ovviamente per loro; ma non lo vuole Zenigata che, felice per il ritorno del redivivo Lupin lo insegue per poterlo finalmente arrestare. Chi arriverà prima al tesoro? Goemon riuscirà a convolare a giuste nozze? Mah! Diamo ora un'occhiata alle nostre spalle parlando di **Camelot** (Center Video, 51', L. 39.900). Chi ama e segue il filone del manga per ragazze (come me) non potrà fare a meno di essere incuriosito da questo video che però delude le aspettative. Tratto da un oscuro fumetto della Shueisha, il film racconta l'improbabile avventura di una disegnatrice di fumetti e di un gruppo di suoi amici trasportati da un drago nell'epoca di Re Arthur. Come spesso capita la leggenda è travisata e lo studio dei costumi e dei luoghi è mooolto lontano dalla realtà (si è mai visto un deserto in Inghilterra?), ma d'altronde avviene spesso anche nei manga per ragazze. L'animazione risulta appena accettabile, guardatelo solo per curiosità.

Barbara Rossi

Nell'agosto di quest'anno la nostra intrepida inviata di redazione Rie Zushi si è recata nel suo paese d'origine per effettuare una serie di interviste, con il gentile permesso di autori e case editrici. Questa è la prima della serie, dedicata alla 'principessa del manga' **Rumiko Takahashi**, *la 'mamma' di Lamù; seguiranno gli autori che stanno attualmente pubblicando su* **Kappa Magazine**, *e quindi (tenetevi stretti) Masamune Shirow, Yuzo Takada e Kosuke Fujishima! Proseguiremo poi con interviste a grandi animatori e character designer, mentre successivamente si tornerà a grandi autori... con piccoli scoop e curiosità che cattureranno l'attenzione non solo dei manga-fan, ma anche, come in questo numero, di chi segue il fumetto americano. Lasciamo dunque la parola a una delle autrici che hanno fatto la storia del fumetto giapponese, e che per questo viene comunemente chiamata...*

La Principessa dei Manga

a cura di Rie Zushi

Kappa Magazine - *Quella che le farò per prima è una domanda molto comune: vorrei che ci raccontasse in breve la sua carriera.*

Rumiko Takahashi - Sono circa quattordici anni che svolgo questo lavoro, ma ora non saprei fissare con precisione il giorno esatto in cui ho debuttato in questo campo... L'unica cosa che posso dire con certezza, è che non uso un 'nome d'arte' come fanno molti.

KM - *La prossima domanda sarebbe un po' imbarazzante...*

RT - La mia età? Non ho nessun problema a dire che sono nata il 10 ottobre 1957.

KM - *In quale città è nata?*

RT - Sono nata e cresciuta a Niigata, frequentando il liceo locale; dopo di che, mi sono trasferita a Tokyo per l'università. Poi, mentre frequentavo il terzo anno, partecipai a un concorso fumettistico organizzato dalla Shogakukan: riuscii a guadagnarmi uno dei premi per le migliori opere in concorso, e fu così che iniziò la mia carriera, all'età di venti anni.

KM - *Quale è stato il motivo che la spinse a partecipare a quel concorso e a lanciarsi così nel mondo dei fumetti?*

RT - Era un sogno che inseguivo fin da piccola... Poi, abitando a Tokyo e vedendo tutte quelle case editrici attorno a me, pensai di potercela fare e mi iscrissi a quel concorso con fiducia.

KM - *Allora disegnava fumetti fin da piccola?*

RT - Sì, è sempre stata la mia passione. All'inizio mi limitavo a scrivere piccole storie composte da quattro vignette. Poi, al secondo anno di liceo, partecipai al mio primo concorso... Fu un vero disastro!!

KM - *Il fatto che decise di iscriversi all'università qui a Tokyo aveva qualcosa a che fare con le sue ambizioni da fumettista?*

RT - No, questa scelta non c'entra con le mie ambizioni. Visto l'insuccesso del mio primo concorso, pensai di rinunciare a tutto e di iscrivermi a un'università della mia città. Furono i miei genitori a insistere. Mi convinsero a trasferirmi qui a Tokyo, così che potessi crearmi una mia vita indipendente.

Un momento di tenerezza fra Kyoko e Yusaku da Maison Ikkoku. © Takahashi/Shogakukan

KM - *E' molto fortunata ad avere dei genitori così. Di solito, nella maggior parte delle famiglie, si cerca sempre di tenere la propria figlia il più vicino possibile. Questo l'avrà sicuramente favorita, no? Per quanto riguarda le tecniche professionali, le ha imparate da sola o con l'aiuto di qualche maestro?*

RT - Ho appreso le tecniche necessarie imitando i miei disegnatori preferiti, e ho imparato a tracciare linee a occhio nudo. Durante il secondo anno di università frequentai un corso a fumetti organizzato dal maestro Kazuo Koike (autore dei testi di *Crying Freeman*; N.d.r.). Nei sei mesi di corso mi insegnarono sia a scrivere le storie che a perfezionare il segno, spingendomi a ideare non meno di una storia alla settimana. Poi mi fecero esercitare nella creazione di vignette e intere pagine, e per questo dovetti basarmi sulle sceneggiature migliori che erano state scritte durante il corso. Trovarmi insieme a tante persone che avevano le mie stesse ambizioni è stata un'esperienza stimolante che mi ha incoraggiato a proseguire per la mia strada. Le discipline che ci venivano insegnate erano tutte di alto livello: infatti, la maggior parte li ho potuti capire e apprezzare solo dopo molti anni.

KM - *Ha frequentato quel corso perché era un'ammiratrice del maestro Koike?*

RT - I motivi per cui ho frequentato quel corso sono stati due: il primo fu che conobbi una ragazza, anche lei aspirante fumettista, che frequentava però un'altra università. Decidemmo di iscriverci al corso per avere un punto di riferimento in comune; l'altro motivo fu che il maestro Koike era molto famoso, dato che aveva appena scritto il suo capolavoro *Kozure Ookami* (che in Italia abbiamo visto nella trasposizione televisiva dal vivo *Samurai*; N.d.r.), perciò pensai che avrei potuto trarre molti profitti dai suoi insegnamenti.

KM - *Da quali altri autori pensa di essere stata influenzata?*

RT - Ce ne sono stati molti... All'inizio, il mio preferito era il grande Osamu Tezuka (*Astroboy*, *La principessa Zaffiro*, la saga della *Fenice*), poi rimasi colpita dalle opere di Fujio Akatsuka (*Doraemon*). Mentre frequentavo il secondo anno della scuola media ero una grande fan dell'*Uomo Ragno* della Marvel: la versione giapponese era scritta da Kosei Ono e disegnata da Ryoichi Ikegami (il disegnatore di *Crying Freeman*); successivamente passò ai testi di Kazumasa Hirai, ma i disegni di Ikegami continuavano a piacermi particolarmente. Fu questo il motivo che mi spinse a diventare una fumettista.

KM - *Con quale opera ha debuttato?*

RT - Un breve fumetto intitolato **Kattena Yatsura** (*Gente capricciosa*, il fumetto che ha gettato le basi per **Uruseiyatsura**, e che ora è pubblicato nella raccolta in tre volumi **Rumic World**; N.d.r.).

KM - *Quando è stato pubblicato per la prima volta?*

RT - Non ricordo esattamente, ma credo sia stato nel 1979. Comunque sono entrata all'università senza perdere neanche un anno, quindi la data del

Ranma, Akane, e la cinesina Shan Pu, da Ranma 1/2. © Takahashi/Shogakukan

mio debutto è facilmente calcolabile.

KM - *Mi saprebbe dire con esattezza quante opere sono state pubblicate dal suo debutto fino a oggi?*

RT - Le principali sono tre. La prima è **Uruseiyatsura**, la seconda è **Maison Ikkoku** (inItalia, *Cara dolce Kyoko*; N.d.r.), che sono state pubblicate in riviste per ragazzi dai 18 anni in su. La terza è quella che sto tutt'ora pubblicando sulla rivista "Shonen Sunday", ovvero **Ranma 1/2**. Poi, una volta all'anno realizzo una storia per la serie **Ningyo** (i cui primi episodi sono già raccolti nel volume **Ningyo no mori**, ovvero 'Il bosco delle sirene'; N.d.r.) e un'altra riguardante il pugilato per la rivista "Young Sunday", intitolato **1 Pound no Fukuin** (Una libbra di Vangelo; N.d.r.). Le restanti pubblicazioni sono tutte storielle brevi che ometto di citare, raccolte nei tre volumi **Rumic World**, altrimenti consumiamo tutto il nastro per l'intervista.

KM - *Quale opera preferisce tra quelle che vengono attualmente pubblicate in giappone?*

RT - Per il momento, la più interessante secondo me è **Kiseiju** (L'ospite indesiderato, di Hitoshi Iwaki; N;d.r.), pubblicato sulla rivista "Afternoon" della Kodansha.

KM - *Ci può spiegare il motivo?*

RT - E' una storia molto difficile da descrivere, dato che se non fosse per la straordinaria abilità dell'autore, risulterebbe quasi grottesca. Iwaki riesce a miscelare lacrime e amore con un'umanità veramente fuori dal comune.

KM - *Qual'è l'autore straniero che preferisce?*

RT - Non ne conosco molti, ma a volte mi piace guardare i fumetti americani, che hanno disegni molto belli.

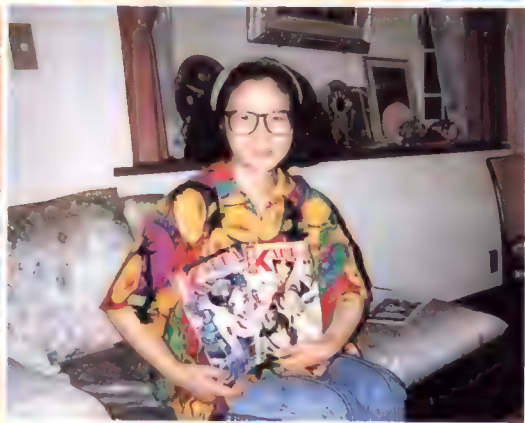
KM - *Pensa sia meglio che un autore scriva e disegni le sue opere da solo, oppure è migliore la suddivisione dei compiti sceneggiatore/disegnatore in due diverse persone?*

RT - Penso che tutto dipenda dagli autori stessi: nel mio caso, preferisco fare tutto da sola, così da prendermi la responsabilità totale. Nel caso invece di un autore che abbia grandi capacità nel disegnare, ma scarsamente dotato di perizia nell'inventare racconti, penso non ci sia difficoltà a basarsi su storie scritte da altri. In questo caso, però, possono nascere discordanze tra i due autori, perciò è un impegno assai poco facile.

KM - *E' opinione comune pensare che se da un fumetto viene tratto un cartone animato, questa sia una vera prova di successo. Qual'è la sua opinione in proposito?*

RT - Anche questo dipende dai diversi punti di vista degli autori. Personalmente sono contenta che un mio lavoro possa essere trasposto in animazione e apparire in video. Sento molto il potere propagandistico della TV, anche se non sempre i cartoni stimolano il contenuto dell'opera. Negli ultimi tempi sono state moltissime le conversioni da carta a video, ma purtroppo non sono sempre fedeli all'originale... In alcuni casi rimango un po' delusa. Anche molte delle mie colleghe hanno visto loro manga trasposti in animazione, ma sembra che abbiano qualcosina da dire ai produttori... Comunque sia, a parte le possibili critiche, io ne sono ugualmente felice.

KM - *Interviene spesso durante la trasposizione di un suo manga in cartone animato?*

RT - Non so fino a che punto potrei intervenire, anche perché c'è sempre il problema del tempo. All'epoca di **Uruseiyatsura** ero ancora un'esordiente, per cui mi affidai in modo totale ai produttori del cartone, anche se nel colloquio con i registi potei avan-

Sopra, la premurosa Suor Angela e il sempre affamato Kosaku, da 1 Pound no Fukuin. In basso la coppia di Dust Spot, formata dalla forzutissima Yura e dal teleporte pattumaro Tamuro. © Takahashi/Shogakukan

zare liberamente alcune mie idee. Poi, con il passare del tempo, mi è stato permesso di esprimere totalmente le mie opinioni, ma per principio preferisco affidarmi quasi totalmente agli animatori, che secondo me conoscono molto bene il loro mestiere. Per quanto riguarda il passaggio al cinema, mi limito a controllare la sceneggiatura e esprimo le mie opinioni fondamentali. Comunque sia, credo che i cartoni siano il frutto di una collaborazione di molte persone che lavorano tutte con grande impegno, quindi...

KM - *Tutte le sue opere sono state dei successi. Saprebbe dirmi quale reputa la migliore da lei realizzata in assoluto, e perché?*

RT - Mi piacciono tutte... Può succedere che a volte, appena esce una versione in cartoon la critico un po', ma guardandola con comodo dopo qualche tempo, la trovo ugualmente bella. Per cui, posso dire di amarle tutte.

KM - *I suoi manga sono apprezzati anche in Italia, e i suoi ammiratori in questo paese sono moltissimi. Quale può essere, secondo lei, il motivo di tanta ammirazione all'estero, nonostante i racconti siano così strettamente legati alla tradizione giapponese?*

RT - Forse è per curiosità. Ciò che mi stupisce è l'interesse dei lettori per serie come **Uruseiyatsura**. Infatti, questo tipo di storie sono di pura fantasia, perciò per renderle il più possibile vicine alla realtà è necessario descrivere bene la vita quotidiana giapponese. Forse i lettori stranieri sono incuriositi da questi aspetti folcloristici tipicamente nipponici.

KM - *Le sue opere si possono definire come un avvicinamento a una cultura diversa...*

RT - A questo proposito, mi ha incuriosito la colorazione di **Ranma 1/2** pubblicata dalla Viz America. Sfogliando l'albo, ho notato una scena che si svolge di sera, nella quale è rappresentata una stanza dove i personaggi stanno chiacchierando. La sua colorazione è molto scura, e dall'alto pende una sola lampada che illumina debolmente l'interno. Ciò mi ha molto stupito.

KM - *Sembra una illuminazione di tipo occidentale.*

RT - Non saprei dire, ma è un tipo d'illuminazione da stanza d'albergo di lusso. La gente comune come me vive in case con la luce che illumina ogni angolo della stanza. Quello che m'incuriosisce di più è sapere se la persona che ha colorato l'albo viva realmente in ambienti con questo tipo d'illuminazione, oppure se immagina che tutto il Giappone sia così. Ho cercato il suo nome, e come immaginavo si trattava di uno straniero.

KM - *Dai suoi lavori è possibile comprendere che le interessa in particolar modo la tradizione giapponese, come le favole e i racconti popolari. Come sono nati questi interessi, in lei?*

RT - Secondo me, le favole rappresentano una scorciatoia, nel senso che la grande massa dei lettori giapponesi ricorda sicuramente le favole, e quindi sono di facile comprensione. Per esempio, appena nomino Momotaro (Il ragazzo pesca di una celebre favola giapponese; N.d.r.), chiunque ricorda una certa storia. La popolarità delle favole è molto importante e aiuta i fumetti, in quanto questi devono essere di facile comprensione per la massa.

KM - *Riguardo a **Maison Ikkoku**, si dice che oltre ad*

avere un contenuto romantico-umoristico, contenga anche la sua satira nei confronti dell'attuale società giapponese.
RT - Secondo me, i fumetti sono fatti per lo svago, e più sono divertenti, meglio è. I miei non contengono critiche, né opinioni sulla società, e non è mai stata mia intenzione inserirvi elementi satirici.

Sotto, la poliziotta intergalattica Maris (o Malice?) dal breve ma folgorante The Choojo, episodio raccolto in Rumic World che ha goduto addirittura di una trasposizione animata in OAV. © Takahashi/Shogakukan/Victor

KM - *Pur escludendo la satira, si dice che nelle sue opere vi siano delle riflessioni sulla moderna società giapponese, e più propriamente, sulla perdita di umanità.*
RT - Sono contenta se si pensa così dei miei fumetti, visto che al giorno d'oggi si fa un gran parlare di questa società in cui ci si volta le spalle a vicenda. I rapporti umani sono indispensabili come in un sogno; io considero i fumetti proprio come i sogni, nei quali nessuno è escluso o abbandonato, e tutti si aiutano a vicenda. Io credo veramente che non si possa vivere da soli, tanto è vero che anche nei fumetti è impossibile realizzare un'intero racconto con un personaggio solo: ne occorrono tanti, e con caratteri diversi. Così, è facile comprendere quelle riflessioni.
KM - *E' vero che* ***Maison Ikkoku*** *riflette alcune sue vicende personali?*
RT - Né vero, né falso... Credo che sia una questione di punti di vista. Naturalmente, in **Maison Ikkoku** è riflesso il mio modo di pensare, ma la mia vita non ha un finale così bello... (Rumiko Takahashi si riferisce al fatto che i due protagonisti del manga, dopo una lunga serie composta da 15 volumi, finalmente si sposano; N.d.r.).
KM - *Come definirebbe il 'genere' dei suoi manga?*
RT - La maggior parte, commedie d'amore.
KM - *Evidentemente questo tipo di racconti le piace molto. Quale altro genere le piace, oltre al suo?*
RT - In verità, amo moltissimo i fumetti sportivi a sfondo drammatico. Quando tornai a casa mia dopo molto tempo, vidi tutti i volumetti che avevo comprato anni prima, ed erano quasi tutti di genere sportivo-drammatico, per la maggior parte della Kodansha. Vedendo tutti quei fumetti, mi ricordai la mia passione, e ciò mi stupì molto. Il mio genere, invece, riflette gli altri lati del mio carattere; infatti mi è sempre piaciuto leggere romanzi, e inoltre ho un'inclinazione particolare per la commedia. Anche se provo a scrivere opere sportivo-drammatiche, alla fine diventano sempre commedie. Penso che ognuno abbia le proprie inclinazioni.
KM - *Di solito, i manga realizzati da donne sono seri, molto drammatici. Il suo genere è invece completamente diverso... Lo ha scelto appositamente all'inizio della carriera?*
RT - In **Uruseiyatsura** era mia intenzione creare una serie fantascientifica a sfondo comico, quasi una farsa. All'epoca non erano molti i manga di questo genere, quindi pensai di iniziare io questo nuovo filone. Però, dopo un po' di tempo che il fumetto veniva pubblicato, dalle lettere dei lettori scoprii che il loro interesse era concentrato soprattutto sull'andamento dei rapporti fra Lamù e Ataru. Questo all'inizio mi stupì, ma poi mi convinsi che si trattava di una cosa naturale.
KM - *Da dove ha preso spunto per realizzare manga come* ***Uruseiyatsura, Maison Ikkoku, Ranma 1/2, Ningyoo no mori, Dust Spot*** *e* ***Rumic World****?*

高橋留美子の

RT - Per quanto riguarda **Uruseiyatsura** è andato tutto come ho raccontato prima. Nel caso di **Maison Ikkoku**, quando ero studentessa, dietro l'edificio in cui abitavo c'era una casa diroccata abitata da gente molto strana. Era un posto piuttosto sospetto, e questo m'incuriosiva molto: c'era un ragazzo con i capelli tinti di biondo, e alla finestra erano appesi un paio di guantoni e una maschera da kendo. Questo appartamento era un po' lontano dalla strada, e ogni tanto vedevo qualcuno che comunicava dall'interno alla strada per mezzo di una ricetrasmittente. Questo non aveva alcun senso, dato che sarebbe bastato gridare dalla finestra. Nonostante fossi ancora una studentessa, avevo già debuttato come autrice, e mi venne naturale realizzare qualcosa su quello strano appartamento. Doveva essere un dramma con risvolti umanitari, e decisi senza una particolare ragione che la protagonista principale doveva essere una vedova, custode della palazzina. Poi feci apparire uno studente appena uscito da una bocciatura, che si preparava per un nuovo esame d'ammissione. L'elemento comico-romantico tra i due l'avevo inserito solo per dare il via alla storia, ma poi, senza accorgermene, divenne presto l'argomento principale. A proposito di **Ranma 1/2**, era molto che pensavo di dar vita a una serie con un ermafrodito come protagonista, e dato che la maggior parte dei miei precedenti lavori aveva come personaggio principale una donna, ho optato questa volta per un uomo. Avevo però un certo timore nel rappresentare un maschio al cento per cento, quindi decisi per un essere metà uomo e metà donna. Nella serie **Ningyo** ho illustrato il mio mondo personale, e vorrei che il lettore sentisse l'atmosfera tipica di un piccolo paesino giapponese. Uno di quei posti che ognuno di noi ha visitato da piccolo e su cui ha sentito un'infinità di favole e leggende. **Dust Spot** l'avevo già in mente prima del debutto. All'epoca giocavo con le mie amiche inventando e disegnando i personaggi: fu allora che mi venne l'ispirazione. **Dust Spot**, comunque, nonostante sia molto vecchio e formato da soli cinque episodi, è uno di quei lavori a cui sono molto affezionata. Nella serie **Rumic World** ho inserito vari episodi singoli, alcuni sul modello di **Ningyo**, altri comici. Pur essendo portata per le commedie, mi piacciono tantissimo anche le storie tetre. Vorrei di tanto in tanto poter creare una storia con una persona normale, con un individuo che si comporta seriamente dall'inizio alla fine. Riguardo ai fumetti comici, posso dire che sono veramente alla mia portata... mi fanno rilassare.

KM - *Mentre prepara nuovi episodi, le idee le vengono in mente in modo automatico una dopo l'altra?*

RT - Ho sempre bisogno di andare fino in fondo ai miei pensieri, cercando di capire la cosa migliore da fare in quel momento. Nelle storie serie mi vengono

in mente molte idee senza che mi debba sforzare eccessivamente, anche perché manga di questo genere ne realizzo veramente pochi. Invece nelle commedie, specialmente in quelle autoconclusive, ho bisogno di inventare situazioni molto comiche e che siano il più strambo possibile. Questo significa nuove idee di volta in volta, perciò ho bisogno di consultarmi con il redattore.

KM - *Attualmente cosa sta realizzando?*

RT - L'unico manga che realizzo settimanalmente è **Ranma 1/2**, mentre le altre, tipo **Ningyo**, le produco solo una volta all'anno per riviste come "Young Sunday" o "Big Original".

KM - *Ha qualche progetto per il prossimo futuro?*

RT - Per il momento, nessuno. Quando finirò **Ranma 1/2** penserò a una nuova serie, ma per ora continuerò a lavorare a questa.

KM - *E quando finirà, all'incirca?*

RT - Sinceramente, non lo so neanch'io.

KM - *E da cosa dipenderà la conclusione? Da un suo stato d'animo o da qualche elemento più commerciale?*

RT - Finora non sono mai stata costretta da nessun motivo a terminare una serie; vista la situazione attuale di **Ranma 1/2**, credo che non sarò costretta a concluderla, per il momento.

KM - *Qual'è la situazione in cui le viene voglia di mettere la parola 'fine'?*

RT - Nel caso di **Maison Ikkoku**, praticamente fin dall'inizio avevo deciso di terminarlo con il matrimonio della protagonista, ma la storia si è protratta più a lungo di quanto potessi immaginare. Contemporaneamente ho concluso anche **Uruseiyatsura**: avrei anche potuto continuarla, ma visto che durava da molto tempo ho scelto una scorciatoia per potermi dedicare a una nuova storia.

KM - *Ci sono alcuni strumenti speciali o tecniche particolari che utilizza per disegnare?*

RT - No, nulla di speciale; a differenza di alcuni autori che fanno un uso sfrenato delle pellicole adesive a retino, gli *screen-tone*, io disegno con un metodo molto normale.

KM - *Ha degli assistenti che la aiutano nel suo lavoro?*

RT - Oggi siamo in cinque, mentre prima, quando pubblicavo **Uruseiyatsura** e **Maison Ikkoku** eravamo in tre, me compresa. Erano molto veloci a disegnare, quindi eravamo più che sufficienti. Sono veramente soddisfatta dei miei ragazzi, perché lavorano con serietà.

KM - *Il loro compito consiste nel realizzare gli sfondi?*

RT - Sì, li abbozzano e li rifiniscono.

KM - *Una domanda indiscreta: lo stipendio di un autore di fumetti è paragonabile a quello di un impiegato?*

RT - Non so quanto possa prendere un impiegato normale, ma per quanto riguarda noi fumettisti, tutto dipende dall'andamento dei manga dopo esser stati raccolti nei volumetti di lusso. Con un calcolo approssimativo, potrei guadagnare solo per le pubblicazioni in rivista circa 300.000 yen (circa 3.000.000 di lire; N.d.r.); ritengo essenziali i volumi monografici, altrimenti questi pochi soldi finirebbero soltanto per pagare il personale e le spese giornaliere.

KM - *Saprebbe dirmi quanto tempo le occorre per finire un episodio medio di una storia a puntate?*

RT - La prima cosa che faccio è la sequenza su carta, e per questo mi occorrono dalle nove alle dodici ore per un fumetto di sedici pagine. Naturalmente, più lunga è la storia, più tempo occorre.

KM - *Dopo quanto tempo dalla creazione della sequenza termina il lavoro?*

RT - Se inizio la sera presto, all'alba ho finito. Dopo essermi riposata un po', chiamo i miei assistenti, e nell'arco di una o due notti finiamo il lavoro. Sforzandoci, impieghiamo quattro giorni, ma di solito ne occorrono cinque.

KM - *Calcolando i suoi giorni lavorativi in cinque, dovrebbe riuscire ad avere due giorni di vacanza alla settimana…*

RT - Non propriamente, dato che realizzo anche diversi fumetti autoconclusivi. Preferisco prepararli con molto anticipo, e mentre lo faccio ho già in mente altre storie: morale, non ho alcun giorno di riposo.

[illegible] più che [illegible]

KM - *Non fissa mai nessun giorno di riposo durante la settimana?*

RT - Quando ho qualcosa di veramente interessante da fare, allora me lo prendo.

KM - *Allora non può prendere le ferie per un lungo periodo di tempo?*

RT - Esatto. Infatti, negli ultimi cinque o sei anni non ho mai preso le ferie.

KM - *Essendo così impegnata, non avrà certo molto tempo per dedicarsi a qualche hobby, no?*

RT - Devo confessare che i fumetti stessi sono il mio hobby. Quando sono a casa mi piace guardare le partite in TV, mentre quelle poche volte che esco, vado al teatro o, più raramente, al cinema.

KM - *Che consiglio darebbe a tutti gli aspiranti fumettisti?*

RT - Innanzi tutto, realizzate solo fumetti che vi piacciono, e fatelo in maniera più facile e divertente possibile. Quando vi viene in mente un'idea interessante, pensate ai lettori, a quante persone possono veramente apprezzarla. L'ultimo consiglio è che non dovete mai disegnare qualcosa che non vi piace, perché l'importante è che voi stessi vi divertiate: solo dopo questo dovete sforzarvi per far divertire anche gli altri.

KM - *Purtroppo non abbiamo suoi fumetti su **Kappa Magazine**, ma dato che comunque i suoi fan italiani leggeranno questa rivista, vuole lasciar loro un messaggio?*

RT - Vorrei dire che sono molto lieta di avere fan in un paese così lontano, quindi ringrazio tutti di cuore, e spero che continuiate a leggere i miei fumetti.

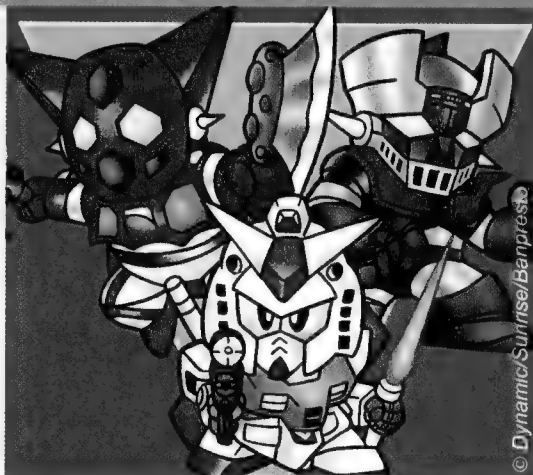
KM - *La ringraziamo molto di averci concesso un po' del suo prezioso tempo libero. Chissà, se un giorno potessimo pubblicare anche le sue opere, ne saremmo tutti infinitamente lieti.*

L'intervista è stata rilasciata il 3 agosto 1992 dalla signorina Rumiko Takahashi nella sua casa del distretto di Nerima, a Tokyo.

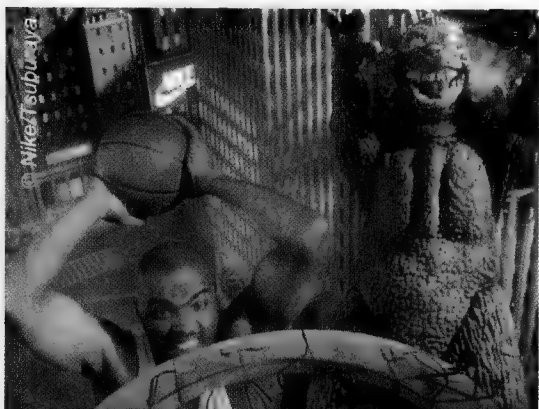
La Rubrika del KAPPA

A tutti i *cinnazzi* all'ascolto, bentornati o bentrovati sulle frequenze di Radio Kappa International, lo spazio autogestito dal più verde dei critici recensori trituratori d'Italia! Ma come chi? Io, no? Gaùrri!! Perdonatemi l'esaltazione, ma mi è giunta voce che quei pazzi furiosi della B.G.R. (K1-A) stiano fondando il mio fan club in quel di Montebelluna (TV). La gioia è tanta, ma la foto che ci avete mandato è troppo sconcia perché la si possa pubblicare (potevate almeno tenere i pantaloni... vergogna!). Basta con queste amenità, e passiamo allo spazio *zonca* della rubrica per concederci un po' di sano e onesto pettegolezzo. Non sono evidentemente bastate le 'Guerre di Venere' al nostro caro Yoshikazu "Yas" Yasuhiko, perché quel grandissimo gaùrro ha deciso di bombardarci ancora con un altra storia a sfondo bellico, **Beniiro no Trotzkij**. Protagonista, un belloccio quanto fetido milite tutto campo e caserma... sconsigliato a chi ci segue sotto naja (dato che, come sanno tutti, non vi passa più! Ahr ahr! No, scherzo: passa a tutti, e poi adesso dura meno)! Meno presuntuosa l'ultima fatica di Johji "George" Manabe, o per lo meno una delle ultime, visto che sforna fumetti a ritmo industriale (deve avere imparato i vantaggi del lavoro a cottimo)! Mentre le avventure feudal-fantascientifiche di *Rai* sono giunte 'appena' al quinto volume, ecco comparire nel panorama cartaceo giapponese anche **Dotoo! Jamka no Daibooken**, una storia densa di avventura. Della serie "i cattivi non sono poi così cattivi" ecco, un gruppetto di goliardici pirati a bordo di un sottomarino assediano una nave imperiale portando morte e distruzione, e rubando ogni ricchezza. Che c'è di nuovo? Che una bella principessina e la sua guardia del corpo si salvano, vengono condotte nel sottomarino e liberate in acque più tranquille. Che c'è di nuovo? Che il protagonista si innamora della bella e la segue in mille avventure. Che c'è di nuovo? Non lo so, il volume termina proprio sul

© Nike/Tsuburaya

© Dynamic/Sunrise/Banpresto

più bello (porc...)! Passiamo ora la linea alla pubblicità... Direttamente dal nostro inviato nel mondo del basket, il nuovo spot delle Nike: accanto a quel lampione di Charles Barkley, fa la sua comparsa un borazzissimo Gozzilla! Mio parente alla larga, il più famoso lucertolone dei film giappo gioca a pallacanestro con il campione fra i grattacieli di Tokyo. Vi lascio immaginare i risultati, grazie alle crisi isteriche dell'anfibio ipernutrito e alle immani fette al cioccolato del Barkley. Fine dello spazio pubblicitario. Vogliamo parlare di videogiochi? Parliamone. Avete presente quel dannato trabiccolo del Gameboy della Nintendo? Ecco, se volete divertirvi, esiste **Super Robot Taisen**, un giocucciolo strategico di guerra con le versioni Super Deformed di (checcariiini!) Gundam, Getter Robot, Mazinger Z, Getter Robot G, Great Mazinger, Zack, nonché astronavi e comprimari delle saghe gundamiche. Ci perderete la testa a capire come funzia, ma una volta imparato a muovere i segnalini, ogni scontro sarà una breve scenetta animata. E ora, vi informo di un'altra graaande bazza. Dal 19 al 21 dicembre, a Parigi, i responsabili di "Animeland" (fra cui in nostro Cedric Littardi) hanno organizzato la prima convention europea di animazione giapponese. Ci saranno autori giapponesi, responsabili delle riviste europee (fra cui quei gaùrri dei Kappa boys) ma soprattutto una valanga di cartoni animati.

Per ulteriori informazioni, scrivete a **Organisation du trophee de l'Idrac, 14 rue de la Chapelle, 75017, Paris, France**. Andateci, è un'occasione unica.

Il Kappa

SEX, NO DRUGS...

di **Simona Stanzani**

Dietro il nome **Shonan Bakusoozoku**, che può sembrare un'oscura imprecazione, si cela uno dei più grandi successi del fumetto umoristico giapponese, che ha avviato il filone comico-teppista e si è guadagnato la trasposizione in otto OAV.

Shonan è una nota località balneare giapponese vicino a Yokohama, base operativa della maggior parte delle bande di motociclisti del paese, mentre *bakusoozoku* è invece un neologismo ricavato dalla parola *boosoozoku* (boo= violenza, soo= correre, zoku= clan), e cioè 'banda di teppisti motociclisti'. Satoshi Yoshida, l'autore, ha sostituito 'violenza' con 'esplosione' (baku), dando origine così a questa mitica 'banda esplosiva di motociclisti' che dal 1984 al 1989 ha fatto ridere l'intero Giappone.

Yoosuke Eguchi, il leader, è un affascinante *teddy-boy* con la classica 'banana' alla Elvis, però ha i capelli tinti completamente di viola (!) ed è soprannominato 'Ecchan del ricamo', perché continua la tradizione di famiglia conducendo addirittura il club di ricamo della scuola, composto ovviamente da sole donne. Il suo assistente in campo è il gigantesco Yoshimi (nome che significa 'bello e buono') Harasawa, baffuto diciassettenne che dopo la scuola aiuta il padre al lavoro come manovale; il comprimario del capo è però l'altro bello del gruppo, il comandante della squadra di difesa Akira Ishikawa, l'unico ad avere la ragazza; segue il comandante della squadra d'attacco Kakuji Marukawa, che sfoggia una cresta mohicana da fare invidia al peggior punk londinese e, ultimo ma non ultimo, colui che 'si occupa del resto', Shinji Sakurai, che porta quasi sempre la mascherina ecologica e gli occhiali da sole (look molto hard che fa subito pensare a un efferato rapinatore di banche, mentre in realtà è un dolcissimo e timido ragazzo che aiuta il padre a consegnare i giornali, sempre dopo la scuola). A dire la verità, i cinque giovanotti a scuola non si fanno vedere spesso, ed Eguchi incorre sempre nelle ire di Yoshiko Tsuyama, la sua vice nel club, perché diserta le riunioni di ricamo alle quali partecipa anche Tamiko Miyoshi, turbolenta ragazza di Akira nonché migliore amica di Yoshiko. Quest'ultima, al contrario della sua bella

SHONAN

Yoshida/Shoonen Gahoosha

e vivace amica, è la classica brava ragazza giapponese, con tanto di occhiali e frangetta innocente, che entra a far parte della combriccola anche se non sembra proprio il suo ambiente naturale, e instaura con Eguchi un ambiguo rapporto di amicizia. Ovviamente, a lungo andare lei s'innamora, anche se ha paura della violenza che fa inevitabilmente parte della vita del ragazzo: Ecchan diventa un vero demonio quando si tratta di fare a botte, e neppure le gang più numerose riescono a sconfiggere la Shobaku. Dopo migliaia di pagine, finalmente, l'incognita si risolve con la dichiarazione di lui, poco prima dello scioglimento della banda.

Fin qui è tutto abbastanza coerente, ma in ogni episodio si rivelano i lati più comici e nascosti dei personaggi: Eguchi - al contrario del Dr. Slump di Akira Toriyama che diventava bello e snello quando era di fronte alla bella maestrina del villaggio Pinguino - assume delle espressioni ridicolissime; Tsuyama-san, da timida fanciulla si trasforma quasi in un orco urlante quando perde la pazienza, mentre i membri della banda si fanno scherzi allucinanti a vicenda, e spesso le liti con le altre gang si risolvono con terribili baraonde da spanciarsi dal ridere. Una delle componenti comiche più incisive del fumetto sono i terribili giochi di parole: le citazioni dei proverbi che Eguchi sbaglia sempre in maniera clamorosa, gli immancabili interventi demenziali (volutamente o no) di tutti i personaggi, e la presenza di un tizio baffuto (C-zoo Hijikata) che non c'entra niente e interviene sempre in momenti in cui c'entra ancora meno, dicendo cose che non hanno il minimo senso (costante classica dei fumetti demenziali, come l'alieno-pesce in Lamù).

I nemici giurati della Shobaku sono i membri della 'Squadriglia infernale', la 'Jigoku no gundan', guidati dal paranoide (sempre diciassettenne) Nimoosaku Gonda, nome assurdo anche per i giapponesi. Eguchi ha con lui un rapporto di cavalleresca inimicizia, e capita che, in situazioni di comune pericolo, si comportino addirittura come due alleati. Pericolo, perché non mancano neppure i momenti drammatici e tristi, e anche l'amore viene trattato con la poesia che contraddistingue questo autore, capace di unire la componente comica a quella drammatica con un ottimo risultato narrativo tra il serio e il faceto, proprio come i suoi quasi schizofrenici personaggi.

Dopo la serie regolare, conclusasi con il sedicesimo volume, Yoshida ha prodotto **Shonan Bakusoozoku Betsumaki** (Speciale Shonan Bakusoozoku) che contiene sei episodi autonomi. Tre di questi sono vecchi lavori di Yoshida: uno fuoriserie con Eguchi come protagonista e due comico-mitologici. Gli altri tre sono ambientati nel periodo precedente alla serie, prima e durante la formazione della banda attuale. Infatti, il secondo episodio della serie originale comincia con la banda già completa e rinomata (i malcapitati che hanno trovato da ridire con la Shobaku sono sempre finiti all'ospedale), mentre in precedenza aveva avuto un'altra formazione. Il primo episodio dello speciale risale proprio alla formazione della 'prima era' e mostra come, vincendo una sfida in moto, la quindicenne Mako

Momoyama decida di comporre la banda insieme allo sconfitto Shige, suo futuro braccio destro somigliante in modo impressionante al Signor Spock (!) di Star Trek (ai tempi della 'seconda era', Shige ormai adulto dirige una tavola calda dove la Shobaku si ritrova). Momoyama ha sempre avuto il suo da fare con la polizia per eccesso di velocità, ma i guai di suo padre (il più temuto agente della stradale) finiscono con il diploma, perché nel primo episodio della serie regolare la figlia teppistella scioglie la banda e si trasferisce a Tokyo per lavoro (diventa impiegata!). Prima di partire, però, la ragazza lascia in eredità moto e bandiera a Eguchi, scelto perché ha attraversato un ponte in bici... in equilibrio sopra la ringhiera! E così lo speciale s'intreccia con la serie, riempiendo il vuoto tra il primo e il secondo episodio.

Inutile dire che anche la 'seconda era' seguirà lo stesso destino della prima: preso il diploma e

raggiunta la maggiore età, Eguchi & C. diranno addio alla stella rossa che ha brillato sulla loro bandiera per quei tre anni di scuole superiori. Il Giappone non lascia spazio ai sogni neppure nei fumetti: quando la gioventù finisce, anche chi è vissuto in libertà deve rientrare nei ranghi della società. Per rendere meno amaro il distacco, l'autore ha continuato sulla falsariga dello speciale producendo una nuova serie: **Shobaku Old Days**, un flashback sul passato della banda.

Nel frattempo ha pubblicato anche **Chotto yoroshiku** per la Shoogakukan (Shobaku è edito dalla Shoonen Gahoosha), un altro fumetto comico che presenta più o meno la stessa gamma di personaggi, con protagonista un giovane genio spettinato di nome Shootaroo Haneda.

Due degli OAV di **Shonan Bakusoozoku** sono tratti da episodi particolarmente salienti: il primo parla dell'addio degli Hustle Jets, la banda più grossa di Shonan, che si dividono in seguito alla partenza del loro capo per l'America. Le due bande sono in ottimi rapporti e Mamurasaki, capo dei Jets, si fida molto di Eguchi, ma Gonda e i suoi fanno in modo che tra loro si crei un malinteso che culmina in una vera e propria guerra. Per fortuna, Gonda, spaventato dal mostruoso spiegamento di forze degli Hustle Jets, confessa tutto ma è troppo tardi: Eguchi è ferito e offeso dalla sfiducia di Mamurasaki e lo sfida. Il fattaccio si risolve con una corsa a tre, mentre all'orizzonte si stagliano gia le Montagne Rocciose, un simbolico saluto all'amico che parte.

L'amicizia, l'unità della banda, la responsabi-

lità assoluta del capo per le azioni commesse dai membri sono i temi focali della filosofia dei personaggi, che hanno un preciso codice d'onore da rispettare a ogni costo. Nel secondo video, **1/5 Lonely Night**, è proprio questo il tema centrale: due nuovi membri della 'Squadriglia dell'Inferno', che Gonda non conosce personalmente, vengono aggrediti da Akira mentre infastidiscono una ragazza che era già stata aiutata da Eguchi contro uno di loro in precedenza. Non riuscendo a difendersi, lo investono con l'auto. Il ragazzo viene ricoverato con qualche costola rotta, ed Eguchi furioso si precipita da Gonda, che ha saputo tutto dalla ragazza. Yoshiko è la ex di uno dei due aggressori, e da quando è stata salvata da Ecchan si è innamorata di lui. I due capi si affrontano in un duello triste e violento, in cui Gonda paga per i suoi compagni ed Eguchi vendica il suo. L'amicizia tra i due rivali può sopravvivere solo così. Dopo il duello, insanguinato e pesto, Gonda prende a pugni i due colpevoli, che si sono permessi d'intaccare nella maniera più meschina un rapporto di amicizia che durava da anni. Alla fine Eguchi prende commiato da Yoshiko sulla spiaggia, e quando lei gli chiede di parlarle di lui, il ragazzo le dice: «Parlarti di me... io da solo non valgo niente... sono solo la quinta parte di un insieme». La giovinezza e l'amicizia sono dunque i grandi temi drammatici di **Shonan Bakusoozoku**, che li ripropone anche negli altri video: **10 Once no Kizuna** (Un legame da 10 once) parla di Gonda (è lui il protagonista) diviso tra banda, boxe e Aoi-san, la sua innamorata; mentre il quarto, **Hurricane Riders**, vede la combriccola alle prese con il surf e la sfida fra un giovane surfista e il mare. La realizzazione tecnica è sublime anche nelle ultime due produzioni, ma le trame si fanno meno interessanti; restano comunque i fantastici colpi di scena comici degni del peggior (o miglior?) cinema demenziale. Seguono: **Mezameta Akatsuki** (L'alba del risveglio) in cui Eguchi & C. se la devono vedere con i terrificanti Yokohama Bloody Hill, banda ciclopica che nessuno vorrebbe avere per nemica. La colonna sonora di questo OAV è particolarmente 'hard' per restare in linea con la drammaticità della trama: partecipa infatti un noto gruppo heavy metal famoso anche in occidente, i Loudness. Dopo una breve parentesi violenta torna l'amore con **GT-380 History** (GT-380 é un modello di moto della Suzuki), in cui Sakurai s'innamora di una ragazzina, Kanae, che però odia i teppisti. Il settimo video, **Supokonmaddo Special**, é un goliardico quadretto scolastico: liti, gare, ricami e gags esilaranti. Infine, **Akai Hoshi no Densetsu** (La leggenda della stella rossa), appena uscito in Giappone, che ripropone i 'Shobaku Old Days' e le imprese di Mako e del fido Shige.

EROI

Il 17 maggio del 1978 prese il via sui teleschermi giapponesi una serie di telefilm che vedevano come protagonista uno dei più famosi supereroi della statunitense Marvel Comics: **Spiderman** (Uomo Ragno). In quegli anni in Giappone, venivano pubblicati i fumetti della Marvel, e anche una versione dello stesso personaggio disegnata però per mano di Ryoichi Ikegami (divenuto famoso successivamente per *Crying Freeman*, *Mai* e *Sanctuary*). La Toei, su licenza della Marvel, visto il successo del personaggio pensò bene di realizzarne una serie, stravolgendo però la storia originale. Dopo avere conquistato il pianeta Spider, la malvagia organizzazione Croce di Ferro capeggiata da un misterioso individuo (molto simile fisicamente al marvelliano dottor Destino), sposta le sue mire di conquista verso la nostra Terra (ma guarda un po'!!). Il fotografo Takuya Yamashiroi, è l'unico in grado di sconfiggere il nemico, perché in possesso dei bracciali Spider provenienti dal suo pianeta natale. E' infatti grazie a questi meccanismi che Takuya riesce a trasformarsi in Spiderman, un invincibile guerriero frutto dell'alta tecnologia raggiunta dal padre del ragazzo, ucciso dalla Croce di Ferro. Tale trasformazione, fa si che il giovane sia dotato di una discreta forza fisica e del potere di aderire ai muri come un ragno; i bracciali, inoltre, sono anche dei generatori di ragnatele con le quali il nostro eroe si spenzola dai tetti e cattura il nemico utilizzando un getto a rete. Questi poteri, il costume e il lavoro di fotografo di Takuya, sono le uniche similitudini che l'Uomo Ragno giapponese ha con quello originale americano. I produttori della Toei hanno voluto inoltre dotare il loro ragnetto di una fantascientifica automobile (la G-P 7) e di un mezzo volante chiamato Marveler (Marvel-cosa? Ma come sono spiritosi questi giapponesi), in grado di trasformarsi nel robot Leopardon (ma non stavamo parlando di ragni?) usato dall'arrampicamuri per distruggere i brutti mostri inviati dal nemico. Il serial durò la bellezza di ben quarantuno episodi, ma il successo comunque non raggiunse le aspettative dei produttori giapponesi, che non riuscirono neanche a farlo trasmettere in America, forse perchè la Marvel pensò che tale assurdità di telefilm, andasse a sminuire l'immagine di uno dei loro personaggi di punta.

Andrea Pietroni

Nella colonna a fianco, Spiderman in azione. Qui sopra il capo senza nome dell'organizzazione croce di ferro e a fianco Takuya Yamashiroi il nostro impavido giappo-spider. Qui sotto Leopardon (ah ah ah!!) il meccanismo robotico del ragnetto.

Come promesso, eccovi il referendum grazie al quale potrete far sentire la vostra voce: scrivete in stampatello, a chiare lettere e barrate quante caselle volete. Non importa che ci inviate la copertina strappata, basta una fotocopia!

NOME ____________________
SESSO __________ ETA' __________
CITTA' __________ PROVINCIA __________
PROFESSIONE ____________________

1) Leggi abitualmente fumetti?
- ❑ Sì ❑ No

2) Quale pubblicazione segui con più entusiasmo?

____

3) Il genere che preferisco è:
- ❑ Umoristico
- ❑ Horror
- ❑ Soap Opera
- ❑ Fantascienza
- ❑ Fantasy
- ❑ Altro __________

4) Fra tutti i manga attualmente pubblicati in Italia, quello che mi piace di più è:

____

5) Mentre quello che mi piace di meno è:

____

6) Ho conosciuto la vostra rivista grazie a:

____

7) Prima che uscisse Kappa Magazine:
- ❑ Non mi interessavo di produzioni giapponesi
- ❑ Conoscevo solo le serie televisive animate
- ❑ Possedevo già materiale in lingua giapponese
- ❑ Acquistavo già riviste manga in lingua italiana
- ❑ Altro __________

8) Mi interessa maggiormente:
- ❑ Fumetto ❑ Animazione ❑ Cultura

9) Il fumetto di Kappa Magazine che preferisco è:
- ❑ **Squadra Speciale Ghost** di Masamune Shirow
- ❑ **3x3 Occhi** di Yuzo Takada
- ❑ **Oh, mia Dea!** di Kosuke Fujishima

10) Il romanzo a puntate su Kappa Magazine:
- ❑ E' una buona idea così com'è
- ❑ Preferivo un soggetto diverso da **Dirty Pair**
- ❑ Non mi piace illustrato da disegnatori italiani
- ❑ Non mi piace per niente
- ❑ Altro __________

11) Anime, la rivista interna:
- ❑ Va bene così com'è
- ❑ Vorrei più immagini
- ❑ Vorrei più testo scritto
- ❑ Vorrei più pagine
- ❑ Vorrei più interviste
- ❑ Altro __________

12) Mi piacerebbe che gli articoli:
- ❑ Fossero più critici
- ❑ Contenessero più trame
- ❑ Fossero più tecnici
- ❑ Fossero meno tecnici
- ❑ Vanno bene così
- ❑ Altro __________

13) La cosa che più mi piace in Kappa Magazine è:

____

14) Mentre quella che mi piace meno è:

____

15) Il fumetto giapponese che mi piacerebbe vedere pubblicato in lingua italiana è:

____

16) L'articolo che vorrei leggere su Anime è:

____

17) Un voto da 1 a 10 per:
- Copertine __________
- Grafica di Kappa __________
- Grafica di Anime __________
- Adattamento onomatopee __________
- Lettering __________
- Traduzioni __________

18) Mantenere il formato originale (11x17,5) per la pubblicazione di nuovi manga è:
- ❑ Una buona idea
- ❑ E' meglio il formato di **Kappa Magazine**
- ❑ Altro __________

19) Quante riviste manga targate Star Comics vorresti vedere in edicola?
- ❑ Due
- ❑ Tre
- ❑ Quattro
- ❑ Altro __________

20) Qualche consiglio per Kappa Magazine:

____
____
____
____
____
____
____